AutoCAD LT 2012

Guia de Personalização

Autodesk®

Fevereiro de 2011

© **2011 Autodesk, Inc. All Rights Reserved.** Except as otherwise permitted by Autodesk, Inc., this publication, or parts thereof, may not be reproduced in any form, by any method, for any purpose.

Certain materials included in this publication are reprinted with the permission of the copyright holder.

Trademarks
The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and other countries: 3DEC (design/logo), 3December, 3December.com, 3ds Max, Algor, Alias, Alias (swirl design/logo), AliasStudio, Alias|Wavefront (design/logo), ATC, AUGI, AutoCAD, AutoCAD Learning Assistance, AutoCAD LT, AutoCAD Simulator, AutoCAD SQL Extension, AutoCAD SQL Interface, Autodesk, Autodesk Intent, Autodesk Inventor, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSnap, AutoSketch, AutoTrack, Backburner, Backdraft, Beast, Built with ObjectARX (logo), Burn, Buzzsaw, CAiCE, Civil 3D, Cleaner, Cleaner Central, ClearScale, Colour Warper, Combustion, Communication Specification, Constructware, Content Explorer, Dancing Baby (image), DesignCenter, Design Doctor, Designer's Toolkit, DesignKids, DesignProf, DesignServer, DesignStudio, Design Web Format, Discreet, DWF, DWG, DWG (logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DXF, Ecotect, Exposure, Extending the Design Team, Face Robot, FBX, Fempro, Fire, Flame, Flare, Flint, FMDesktop, Freewheel, GDX Driver, Green Building Studio, Heads-up Design, Heidi, HumanIK, IDEA Server, i-drop, Illuminate Labs AB (design/logo), ImageModeler, iMOUT, Incinerator, Inferno, Inventor, Inventor LT, Kynapse, Kynogon, LandXplorer, LiquidLight, LiquidLight (design/logo), Lustre, MatchMover, Maya, Mechanical Desktop, Moldflow, Moldflow Plastics Advisers, MPI, Moldflow Plastics Insight, Moldflow Plastics Xpert, Moondust, MotionBuilder, Movimento, MPA, MPA (design/logo), MPX, MPX (design/logo), Mudbox, Multi-Master Editing, Navisworks, ObjectARX, ObjectDBX, Opticore, Pipeplus, PolarSnap, PortfolioWall, Powered with Autodesk Technology, Productstream, ProMaterials, RasterDWG, RealDWG, Real-time Roto, Recognize, Render Queue, Retimer, Reveal, Revit, RiverCAD, Robot, Showcase, Show Me, ShowMotion, SketchBook, Smoke, Softimage, Softimage|XSI (design/logo), Sparks, SteeringWheels, Stitcher, Stone, StormNET, StudioTools, ToolClip, Topobase, Toxik, TrustedDWG, U-Vis, ViewCube, Visual, Visual LISP, Volo, Vtour, WaterNetworks, Wire, Wiretap, WiretapCentral, XSI.

All other brand names, product names or trademarks belong to their respective holders.

Disclaimer
THIS PUBLICATION AND THE INFORMATION CONTAINED HEREIN IS MADE AVAILABLE BY AUTODESK, INC. "AS IS." AUTODESK, INC. DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE REGARDING THESE MATERIALS.

Published by:
Autodesk, Inc.
111 McInnis Parkway
San Rafael, CA 94903, USA

Sumário

Capítulo 1 **Personalização básica 1**

Visão geral da personalização 1
Organizando arquivos de programa e de suporte 3
Visão geral da organização de arquivos 3
Várias configurações 6
Várias pastas de desenho 7
Localizar arquivos personalizados 9
Localizar arquivos de estilo de plotagem 10
Localizar arquivos de plotadoras 10
Localizar o arquivo PMP 11
Localizar arquivos de suporte 12
Localizar arquivos de modelo de desenho 15
Personalizando um modelo de Publicar na Web 15
Criar abreviaturas de comandos 18

Capítulo 2 **Tipos de linha personalizados 21**

Visão geral das definições de tipos de linha 21
Tipos de linha simples personalizados 22
Texto em tipos de linha personalizados 26

Capítulo 3 **Padrões de hachura personalizados 31**

Visão geral de definições de padrões de hachura 31
Padrões de hachura com linhas tracejadas 35

Padrões de hachura com múltiplas linhas 38

Capítulo 4 Personalização da interface do usuário 43

Entender a Personalização da interface do usuário 43
Visão geral da personalização 43
Utilizar o Ambiente de personalização 45
Visão geral do editor Personalizar a interface do usuário (CUI) 46
Trabalhar com o painel Personalizações em 48
Trabalhar com o painel Lista de comandos 49
Trabalhar com o painel Visualização dinâmica 51
Como a personalização foi alterada 52
Glossário de personalização 59
Trabalhar com o editor Personalizar a interface do usuário (CUI) 63
Criar um comando 63
Criar elementos da interface do usuário 65
Criar uma barra de ferramentas Acesso rápido 65
Personalizar a faixa de opções 66
Criar uma barra de ferramentas 70
Criar um menu suspenso 71
Criar um menu de atalho 73
Personalizar a tecla de atalho 74
Criar uma ação de duplo clique 74
Criar um botão do mouse 75
Criar e modificar áreas de trabalho 75
Criar uma área de desenho a partir da interface do usuário 76
Criar uma área de desenho com o editor CUI 77
Criar e gerenciar arquivos de personalização 79
Aspectos básicos de arquivos de personalização 79
Criar e modificar um arquivo CUIx parcial 85
Criar um arquivo CUIx corporativo 89
Comandos Localizar e Substituir e Texto em um arquivo CUIx 93
Personalizar comandos 100
Visão geral dos comandos 101
Criar, Editar e Reusar comandos 103
Criar macros 111
Visão geral de macros 111
Usar caracteres de controle especiais em macros 114
Pausar para entrada do usuário em macros 117
Fornecer suporte internacional em macros 119
Repetir comandos em macros 119
Usar modo de seleção de objeto único em macros 120
Usar macros para alternar elementos da interface do usuário 120

Usar expressões condicionais em macros 122
Controlar a exibição de itens do comando 123
Atribuir identificadores de procura 129
Criar dicas de ferramentas e ajuda complementar para comandos 133
Criar mensagens de ajuda da linha de status 139
Criar e gerenciar imagens para comandos 140
Atribuir imagens a um comando 140
Criar Imagens Personalizadas para Comandos 143
Gerenciar, importar e exportar imagens personalizadas 145
Personalizar elementos da interface do usuário 151
Barras de ferramentas Acesso rápido 153
Faixa de opções 160
Painéis da faixa de opções 161
Guias da Faixa de opções 196
Estados da guia contextual da Faixa de opções 204
Barras de ferramentas 207
Criar e editar barras de ferramentas 207
Adicionar menus desdobráveis em uma barra de ferramentas 220
Adicionar, remover ou alternar controles de barras de ferramentas 225
Menus suspensos e atalhos 230
Visão geral de menus suspensos e atalhos 231
Criar um menu suspenso 232
Criar um menu de atalho 236
Criar sub-menus 247
Referência a menus suspensos ou de atalho 250
Alternar e inserir menus suspensos 251
Propriedades rápidas 254
Sobreposição de dicas de ferramentas 262
Atalhos do teclado 270
Teclas de atalho 270
Teclas de sobreposição temporária 278
Ações de clique duplo 285
Visão geral das ações de clique duplo 285
Nomes de ação de duplo clique em objeto 289
Exemplos de ações de clique duplo 292
Botões do mouse 293
Visão geral dos botões do mouse 293
Aceitar a entrada de coordenada em menus de botão . . . 295
Elementos da interface herdados 295
Criar menus de mesa digitalizadora 295
Personalizar botões da mesa digitalizadora 298
Criar menus de imagens lado a lado 299

Personalizar áreas de trabalho 304
Visão geral da personalização da área de desenho 304
Controlar os elementos da interface do usuário fora do editor CUI 318
Controlar os elementos da interface do usuário no editor CUI 321
Controlar a aparência de paletas 337
Transferir e migrar a personalização 341
FAQs do editor Personalizar a interface do usuário (CUI) 345

Capítulo 5 DIESEL 351

Personalizar a linha de status 351
Visão geral da variável de sistema MODEMACRO 351
Definir valores de MODEMACRO 352
Expressões DIESEL em macros 354
Catálogo das funções DIESEL 357
+ (adição) 357
- (subtração) 358
* (multiplicação) 358
/ (divisão) 358
= (igual a) 359
< (menor que) 359
> (maior que) 359
!= (diferente de) 360
<= (menor ou igual a) 360
>= (maior ou igual a) 361
and 361
angtos 361
edtime 362
eq 364
eval 364
fix 365
getenv 365
getvar 365
if 366
index 366
nth 367
or 367
rtos 368
strlen 368
substr 368
upper 369
xor 369
Mensagens de erro DIESEL 370

Capítulo 6 **Scripts de comando e slides 371**

Criar slides 371
Visão geral de slides 371
Visualizar slides 373
Criar e visualizar bibliotecas de slide 374
Criar Scripts de comando 376
Visão geral de scripts de comando 376
Executar scripts na inicialização 379
Executar apresentações de slides a partir de scripts 380

Capítulo 7 **Migrar e transferir arquivos e configurações personalizadas 385**

Migrar configurações e arquivos personalizados de versões anteriores 385
Ferramentas de migração 386
Determina como migrar configurações personalizadas 387
Migrar configurações personalizadas 389
Visualizar o arquivo de registro de migração 396
Redefinir configurações para padrão 397
Exportar e importar configurações personalizadas da mesma versão 399
Exportar configurações personalizadas 401
Importar configurações personalizadas 402
Perguntas frequentes sobre migração e personalização 403
O que é um arquivo de modelo de desenho? 404
Como modifico modelos de desenho em outro momento? . . . 404
Quais são os benefícios de personalizar o AutoCAD LT? 404

Índice 407

Personalização básica 1

O seu revendedor pode lhe oferecer aplicativos independentemente desenvolvidos que podem personalizar ainda mais o AutoCAD LT para suas necessidades.

Visão geral da personalização

O AutoCAD LT pode ser personalizado de forma simples. Por exemplo, é possível alterar a estrutura do diretório ou criar um bloco de título personalizado para utilizar em um layout. Se você quiser alterar ainda mais a interface, é possível editar o arquivo CUIx e utilizar as instruções DIESEL para criar comandos personalizados.

A lista a seguir está organizada por ordem de menos a mais complexidade:

- **Organizar arquivos.** É possível organizar arquivos de programa, suporte e desenho. Por exemplo, você pode criar uma pasta separada para cada projeto, que inclui apenas os arquivos de suporte que o projeto necessita.
- **Personalizar paletas de ferramentas.** É possível criar uma ferramenta arrastando objetos do desenho para uma paleta de ferramentas. Você pode criar uma paleta de ferramentas ao clicar com o botão direito do mouse na barra de títulos Paletas de ferramentas e selecionar Nova paleta. Para obter informações sobre como personalizar as paletas de ferramentas, consulte "Personalizar as paletas de ferramentas" no *Guia do Usuário*.
- **Criar modelos de desenho personalizados (DWTs).** Você pode criar modelos de desenho personalizados para utilizar ao criar um novo desenho. Os modelos de desenho são utilizados para armazenar as camadas, os blocos e os estilos que você pode utilizar em todos os desenhos.
- **Criar modelos de publicação personalizados.** Utilize modelos para definir parâmetros comuns ao publicar um desenho com o uso o assistente para Publicar na Web.

- **Definir acrônimos de comandos.** Você pode definir abreviações simples, ou acrônimos, para comandos de uso freqüente com o AutoCAD LT ao adicionar o comando ao arquivo PGP *acadlt.pgp*. Por exemplo, você pode desejar iniciar o comando **BLOQUEAR** ao inserir **b**.
- **Criar tipos de linha e padrões de hachura personalizados.** É possível criar tipos de linha e padrões de hachura que estejam em conformidade com as normas e os métodos de trabalho da sua empresa.
- **Personalizar a interface do usuário.** O arquivo CUIx controla diversos aspectos da interface do usuário, incluindo o comportamento dos botões do dispositivo apontador, bem como a funcionalidade e a aparência de menus suspensos, menus de mesa digitalizadora, menus de imagens lado a lado, barras de ferramentas e teclas aceleradoras. É possível editar ou criar um arquivo CUIx para adicionar comandos ou combiná-los e atribuí-los a um menu, uma barra de ferramentas ou outra localização.
- **Personalizar a linha de status.** É possível utilizar a linguagem de expressão de seqüências de caracteres DIESEL e a variável de sistema MODEMACRO para fornecer informações adicionais na linha de status, como data e hora ou configurações de variáveis de sistema.
- **Automatizar tarefas repetitivas gravando scripts.** Um script é um arquivo de texto ASCII contendo comandos que são processados como um arquivo em lote quando esse script é executado. Por exemplo, se for necessário plotar um conjunto de desenhos de uma determinada maneira, você poderá gravar um script que abra cada desenho, oculte e exiba diversas camadas e emita comandos PLOT.
  Você pode utilizar scripts com slides para criar apresentações automatizadas, como as utilizadas em exposições. Um slide é um "instantâneo" da área do desenho que não pode ser editado. Slides também podem ser utilizados em menus de imagens lado a lado e em caixas de diálogo.

Consulte também:

- "Organizando arquivos de programa e de suporte"
- "Barras de ferramentas"
- "Personalizando um modelo de Publicar na Web"
- "Criar abreviaturas de comandos"
- "Tipos de linha personalizados"
- "Padrões de hachura personalizados"

- “Personalização da interface do usuário”
- “DIESEL”
- “Personalizar a linha de status”
- “Scripts de comando e slidesScripts de comando”

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

PERSONALIZAR

Paletas de ferramentas e grupos de paletas de ferramentas personalizadas.

Variáveis de sistema

TOOLTIPS

Controla a exibição de dicas de ferramentas na faixa de opções, nas barras de ferramentas e em outros elementos da interface do usuário.

Organizando arquivos de programa e de suporte

É possível alterar a estrutura de diretórios padrão para que os arquivos de programa e de suporte fiquem adequados às suas necessidades.

Visão geral da organização de arquivos

Consulte também:

- “Especificar caminhos de busca e localizações de arquivo” no *Guia do Usuário*

O AutoCAD LT utiliza os arquivos da pasta suporte para finalidades que incluem o armazenamento de definições de menu, o carregamento de aplicativos AutoLISP e ObjectARX e a descrição de fontes de texto.

O AutoCAD LT® utiliza os arquivos da pasta suporte para finalidades como o armazenamento de definições personalizadas e a descrição de fontes de texto.

A estrutura de diretórios padrão para os arquivos de programa e suporte do AutoCAD LT foi desenvolvida para organizar eficientemente esses arquivos em grupos lógicos. Se essa organização não atender às suas necessidades, você poderá alterá-la. Entretanto, alguns aplicativos procuram determinados arquivos em localizações específicas e, portanto, é necessário verificar se as suas modificações não estão em conflito com os requisitos desses aplicativos. Sem o caminho completo, incluindo a unidade e o diretório, o AutoCAD LT pode localizar apenas os arquivos encontrados no caminho de busca de bibliotecas.

OBSERVAÇÃO A localização da pasta *support* mudou no AutoCAD 2004.

A localização de arquivos personalizáveis locais está armazenada na variável de sistema LOCALROOTPREFIX. A localização dos arquivos personalizáveis aleatórios está armazenada na variável de sistema ROAMABLEROOTPREFIX. Se uma rede oferecer suporte para recursos de roaming, os arquivos personalizáveis no perfil de recursos de roaming do usuário estarão disponíveis na máquina em que esse usuário efetuou o login.

Caminho de busca de bibliotecas

O caminho de busca de bibliotecas especifica a localização na qual o programa pesquisa arquivos quando você não especifica um nome de caminho completo, conforme indicado a seguir:

- Diretório atual. (Normalmente determinado pela configuração "Começar na" do ícone de atalho.)
- Diretório que contém o arquivo de desenho atual.
- Diretórios listados no caminho de procura na guia Arquivos em OPCOES. (Consulte Especificar caminhos de busca e localizações de arquivo no *Guia do Usuário*).
- Diretório que contém os arquivos de programa do AutoCAD LT.

Dependendo do ambiente atual, dois os mais diretórios podem ser iguais.

Se um arquivo não estiver nesse caminho de busca, você deverá especificar seu nome de caminho e seu nome de arquivo para que o AutoCAD LT possa localizá-lo. Por exemplo, se você quiser inserir o desenho *part5.dwg* no seu desenho atual e ele não estiver no caminho de busca de bibliotecas, será necessário especificar o seu nome de caminho completo, como mostrado a seguir:

Comando: **insert**
Insira o nome do bloco ou [?]: **/files2/olddwgs/part5**

Se o desenho existir nessa localização, o AutoCAD LT solicitará que você finalize normalmente o comando INSERT.

Estrutura de diretórios

O AutoCAD LT utiliza diretórios e subdiretórios com estrutura de árvore. Convém manter arquivos complementares (como aplicativos AutoLISP e arquivos de personalização) em localizações separadas dos arquivos de programa e de suporte do AutoCAD LT. Isso facilita o rastreamento de possíveis conflitos e a atualização de cada aplicativo sem afetar os demais.

É possível criar um novo diretório no mesmo nível do diretório principal do AutoCAD LT e armazenar quaisquer arquivos de personalização ou aplicativos de terceiros em subdiretórios do nível seguinte.

Se você quiser armazenar desenhos por trabalho, poderá criar um terceiro diretório no mesmo nível. Os subdiretórios para cada trabalho podem conter arquivos de desenho e um subdiretório para arquivos de suporte relacionados.

Procedimento para busca de comandos

Quando você insere um comando, o AutoCAD LT segue diversas etapas para avaliar a validade do nome desse comando. Um comando pode ser um comando embutido ou uma variável de sistema ou um acrônimo definido no arquivo acadlt.pgp. Comandos também podem ser definidos por um comando de driver de dispositivo. Você pode inserir um comando no prompt de comando ou escolher um comando no menu apropriado. Também é possível inserir comandos a partir de um arquivo de script.

A lista a seguir descreve a ordem de busca que o AutoCAD LT utiliza para validar um nome de comando.

1. Se a entrada for uma resposta nula (Barra de espaço ou Enter), o AutoCAD LT utilizará o nome do último comando emitido. AJUDA é o padrão.
2. O AutoCAD LT compara o nome do comando com base na lista de comandos internos. Se o comando estiver na lista e não for precedido por um ponto final (.), o AutoCAD LT comparará esse comando com base em uma lista de comandos indefinidos. Se o comando for indefinido, a busca continuará. Caso contrário, o comando será executado, a menos que outro motivo impeça essa execução. Talvez não seja possível executá-lo de forma transparente ou no modo de Perspectiva.
3. O AutoCAD LT compara o nome do comando com base nos nomes de comandos definidos por um driver de dispositivo e, em seguida, com base nos comandos definidos pelo driver de exibição.

4 O AutoCAD LT compara o nome do comando com base na lista de variáveis de sistema. Se o nome do comando estiver na lista, o AutoCAD LT executará o comando SETVAR utilizando a entrada como o nome da variável.

5 Se o nome do comando corresponder a um alias de comando definido no arquivo de parâmetros de programa, o AutoCAD LT utilizará o nome do comando expandido e continuará a busca, iniciando uma nova busca com base na lista de comandos internos.

6 Se todas as etapas anteriores falharem, a busca terminará com uma mensagem de aviso relacionada a nomes de comandos ilegais.

Referência rápida

Comandos

OPCOES

Personaliza as configurações do programa.

Variáveis de sistema

LOCALROOTPREFIX

Armazena o caminho completo para a pasta raiz onde arquivos personalizáveis locais foram instalados.

ROAMABLEROOTPREFIX

Armazena o caminho completo para a pasta raiz onde arquivos personalizáveis transportáveis foram instalados.

Várias configurações

Consulte também:

- "Personalizar a inicialização" no *Guia do Usuário*

Se você utilizar mais de um dispositivo apontador ou diferentes plotadoras, poderá definir mais de um arquivo de configuração para facilitar a troca entre dispositivos.

Ao configurar o AutoCAD LT para um dispositivo apontador e para drivers de plotadora, as informações que você fornece são registradas em um arquivo de configuração.

Normalmente, apenas uma configuração é necessária, mas, em algumas ocasiões, talvez você precise de diversas configurações. Por exemplo, se você utiliza um mouse para a maior parte do trabalho, mas, de vez em quando, precisa de uma grande mesa digitalizadora, é possível configurar o sistema para que ele controle diversas configurações em vez de fazer novas configurações sempre que os dispositivos forem alterados.

O arquivo de configurações armazena os valores de diversas variáveis de sistema do AutoCAD LT e as opções de configuração definidas na caixa de diálogo Opções. Se você desejar diferentes configurações para essas variáveis e parâmetros operacionais, poderá salvar os respectivos valores para diferenciar os arquivos de configuração. Para obter uma lista de variáveis de sistema e a localização na qual estão armazenadas, consulte Variáveis do sistema na *Referência de comandos*.

Para aproveitar as várias configurações, você deve definir o AutoCAD LT para utilizar diferentes arquivos de configuração. Utilize o argumento **/c** para especificar arquivos de configuração alternativos na inicialização.

Referência rápida

Comandos

OPCOES

Personaliza as configurações do programa.

Várias pastas de desenho

Manter desenhos e outros arquivos associados em diretórios separados facilita a execução de tarefas básicas de manutenção de arquivos.

Manter desenhos e outros arquivos associados em diretórios separados facilita a execução de tarefas básicas de manutenção de arquivos. O cenário descrito neste tópico tem como base a amostra de estrutura de diretórios descrita em Visão geral da organização de arquivos na página 3, mas você pode expandi-la ou alterá-la para atender às suas necessidades.

É possível configurar o diretório */AcltJobs* para conter subdiretórios de desenho. Os subdiretórios de desenho podem conter outros subdiretórios que mantêm arquivos de suporte relacionados a um tipo específico de desenho ou trabalho.

O diretório */AcltJobs/Job1/Support* pode conter blocos e outros arquivos específicos para os arquivos de desenho em */AcltJobs/Job1*. A especificação de **support** (sem prefixo de caminho) no caminho Support adiciona o diretório *support* no diretório atual a esse caminho Support.

Observe que, se você utilizar a caixa de diálogo Opções para especificar um diretório, o AutoCAD LT criará um caminho *hard-coded* para esse diretório. Para utilizar a convenção de nomenclatura *relativa* anteriormente descrita, é necessário especificar o caminho Support com o argumento **/s** na linha de comando. Consulte "Personalizar a inicialização" no *Guia do Usuário*.

Para assegurar que o diretório de desenho requerido seja o diretório atual ao iniciar o AutoCAD LT, e que todos os arquivos e subdiretórios naquele diretório sejam facilmente acessíveis, você pode criar um ícone de programa ou um item de menu Iniciar que especifica o diretório de trabalho correto para cada trabalho. Essa funcionalidade somente funciona se você definir a variável de sistema REMEMBERFOLDERS do AutoCAD LT para 0.

É possível utilizar um programa em lote para criar novos diretórios de trabalho automaticamente. O programa em lote a seguir verifica a existência de um diretório especificado, define esse diretório como ativo e, em seguida, executa o AutoCAD LT.

```
@echo off
C:
if exist \AcltJobs\Jobs\%1 goto RUNACLT
echo.
echo *** Creating \AcltJobs\Jobs\%1
echo *** Pressione Ctrl+C para cancelar.
echo.
pause
mkdir \AcltJobs\Jobs\%1
:RUNACAD
cd \AcltJobs\Jobs\%1
Iniciar "C:\Arquivos de Programa\Autodesk\AutoCAD LT 2012\aca
dlt.exe"
```

Usando um editor de texto ASCII (como Bloco de Notas), salve o programa em lote em um arquivo denominado *acadlt.bat*. Certifique-se de alterar os nomes de unidade e diretório para corresponder aos respectivos nomes no sistema.

Coloque esse arquivo em um diretório que esteja no caminho de busca do sistema (por exemplo, *C:\winnt*). É possível executar esse programa em lote utilizando o comando Executar no menu Iniciar ou clicando duas vezes no

arquivo no Explorer. Se você salvou o arquivo como *acadlt.bat*, use a seguinte sintaxe:

acadlt jobname

em que *jobname* corresponde ao nome do diretório de trabalho que se tornará o diretório atual.

Referência rápida

Localizar arquivos personalizados

A partir do AutoCAD 2004, a localização de alguns de seus arquivos personalizados mudou. Os motivos para a alteração da localização do arquivo incluem as seguintes:

- **Direitos limitados do usuário em uma estação de trabalho**. É possível utilizar o AutoCAD LT como um usuário limitado. Isto significa que não é mais necessário um usuário avançado ou ter permissões de administrador para executar o AutoCAD LT após ele ter sido instalado.
- **Perfis locais**. Os perfis locais são utilizados para efetuar o login em um computador e armazenam as configurações e arquivos que não estão disponíveis quando estiver móvel. Alguns arquivos, como os materiais e os modelos de desenho são armazenados em seu perfil local por conta de seu tamanho, eles não o seguem de computador para computador.
- **Perfis de roaming**. Os perfis de roaming permitem conectar-se a qualquer computador em uma rede e reter suas configurações de usuário. Alguns arquivos, como os documentos e as configurações pessoais, o seguem de computador para computador.
  Se os perfis de roaming são permitidos em sua rede, seus arquivos que podem ter "roaming" estão localizados na pasta *\Dados de aplicativos\Autodesk\<Versão do produto>* , e seus arquivos que não podem ter "roaming" estão localizados na pasta *\Local Settings\Dados de aplicativos\Autodesk\<Versão do produto>*.

OBSERVAÇÃO Em alguns sistemas operacionais, as pastas localizadas em seu perfil ficam ocultas por padrão. Para exibir estes arquivos, pode ser necessário alterar suas configurações de exibição No menu Iniciar, clique em Painel de controle ➤ Opções de pasta. Na caixa de diálogo Opções de pasta, na guia Visualizar, clique em Exibir arquivos e pastas ocultos.

Localizar arquivos de estilo de plotagem

A partir do AutoCAD 2004, a localização padrão de seus arquivos de estilos de plotagem foi alterada. Para obter informações sobre a localização padrão destes arquivos, consulte Localizar arquivos personalizados na página 9.

Para localizar seus arquivos de estilos de plotagem

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
   - (Windows Vista) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
2. Clique no menu aplicativo ➤ Opções.
3. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) a esquerda de Caminho do arquivo de suporte à impressora.
4. Clique no sinal de mais (+) a esquerda do arquivo Caminho de busca de configuração de impressora.
5. Em Caminho de busca de configuração de impressora, clique no nome do caminho para visualizar a localização de seus arquivos de estilos de plotagem.

OBSERVAÇÃO Também é possível localizar seus arquivos de estilos de plotagem ao inserir **gerenciadordeestilo** na linha de comando do AutoCAD LT.

Localizar arquivos de plotadoras

A partir do AutoCAD 2004, a localização padrão de seus arquivos de plotadoras foi alterada. Para obter informações sobre a localização padrão destes arquivos, consulte Localizar arquivos personalizados na página 9.

Para localizar seus arquivos de plotadoras

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.

- (Windows Vista) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.

2. Clique no menu aplicativo ➤ Opções.
3. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) a esquerda de Caminho do arquivo de suporte à impressora.
4. Clique no sinal de mais (+) a esquerda de Caminho de busca de configuração de impressora.
5. Em Caminho de busca de configuração de impressora , clique no nome do caminho para visualizar a localização de seus arquivos de plotadoras.

OBSERVAÇÃO Também é possível localizar seus arquivos de plotadoras ao inserir **gerenciadordeplotadora** na linha de comando do AutoCAD LT.

Localizar o arquivo PMP

A partir do AutoCAD 2004, a localização padrão de seu arquivo PMP foi alterada. Para obter informações sobre a localização padrão deste arquivo, consulte Localizar arquivos personalizados na página 9.

Para localizar seu arquivo PMP

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
   - (Windows Vista) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
2. Clique no menu aplicativo ➤ Opções.
3. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) a esquerda de Caminho do arquivo de suporte à impressora.
4. Em Caminho de pesquisa de arquivo de descrição da impressora, clique no nome do caminho para visualizar a localização de seu arquivo PMP.

Localizar arquivos de suporte

A partir do AutoCAD 2004, a localização padrão de alguns dos arquivos de suporte foi alterada. Para obter informações sobre a localização padrão destes arquivos, consulte Localizar arquivos personalizados na página 9.

Os arquivos de suporte incluem os seguintes:

- Arquivo de personalização (*acadlt.cuix*)
- Arquivos de ícones personalizados
- Arquivos de ajuda e diversos
- Arquivo de mapeamento de fontes (*acadlt.fmp*)
- Arquivo de fonte alternativa (*simplex.shx*)
- Arquivos de caminho de suporte (*acadlt.dcl*, *acadlt.lin*, *acadlt.pat*, *acadlt.pgp*, *acadlt.psf*, *acadlt.unt*, *acadltiso.lin*, *acadltiso.pat*, *gdt.shx*, *inches.pss* e *mm.pss*)

Para encontrar a localização padrão dos arquivos de personalização

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
   - (Windows Vista) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
2. Clique no menu aplicativo ➤ Opções.
3. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) a esquerda de Arquivos de personalização.
4. Clique no sinal de mais (+) a esquerda de Arquivo de personalização principal.
5. Em Arquivo de personalização principal, clique no nome do caminho para visualizar a localização de seu arquivo principal de personalização.
6. Clique no sinal de mais (+) a esquerda de Arquivo de personalização corporativo.
7. Em Arquivo de personalização corporativo, clique no nome do caminho para visualizar a localização de seus arquivos de personalização corporativo.

OBSERVAÇÃO Por padrão, o caminho para o arquivo de personalização corporativo está vazio até que você defina o arquivo. Para obter mais informações sobre como definir um arquivo de personalização, consulte "Personalizar a interface do usuário" no *Guia de Personalização*.

Para encontrar a localização padrão dos arquivos de ícones personalizados

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ <*AutoCAD LT*> ➤ <*AutoCAD LT*>.
   - (Windows Vista) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os programas ➤ Autodesk ➤ <*AutoCAD LT*> ➤ <*AutoCAD LT*>.
2. Clique no menu aplicativo ➤ Opções.
3. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) a esquerda de Arquivos de personalização.
4. Em Localização de ícone personalizada, clique no nome do caminho para visualizar a localização dos arquivos de imagem de botão personalizado utilizados com seus arquivos de personalização.

Para encontrar a localização padrão dos arquivos de ajuda e diversos

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ <*AutoCAD LT*> ➤ <*AutoCAD LT*>.
   - (Windows Vista) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os programas ➤ Autodesk ➤ <*AutoCAD LT*> ➤ <*AutoCAD LT*>.
2. Clique no menu aplicativo ➤ Opções.
3. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) a esquerda de Nomes de arquivos de ajuda e diversos para expandir a lista.
4. Clique no sinal de mais (+) a esquerda do arquivo que deseja localizar, e a seguir clique no nome do caminho para visualizar a localização dos arquivos.

Para encontrar a localização padrão do arquivo de mapeamento de fontes

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
   - (Windows Vista) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
2. Clique no menu aplicativo ➤ Opções.
3. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) a esquerda de Nomes de editor de texto, dicionário e arquivo de fonte.
4. Clique no sinal de mais (+) a esquerda de Arquivo de mapeamento de fonte.
5. Em Arquivo de mapeamento de fontes, clique no nome do caminho para visualizar a localização de seu arquivo de mapeamento de fontes.

Para encontrar a localização padrão do arquivo de fontes alternativas

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
   - (Windows Vista) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
2. Clique no menu aplicativo ➤ Opções.
3. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) a esquerda de Nomes de editor de texto, dicionário e arquivo de fonte.
4. Clique no sinal de mais (+) a esquerda de Arquivo de fonte alternativo.
5. Em Arquivo de fonte alternativa, clique no nome do caminho para visualizar a localização de seu arquivo de fonte alternativa.

Para encontrar a localização padrão dos arquivos de caminho de suporte

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.

- (Windows Vista) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.

2. Clique no menu aplicativo ➤ Opções.
3. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) a esquerda de Caminho de busca do arquivo de suporte.
4. Em Caminho de busca do arquivo de suporte, clique no nome do caminho para visualizar a localização de seus arquivos de suporte.

Localizar arquivos de modelo de desenho

A partir do AutoCAD 2004, a localização padrão de seus arquivos de modelo de desenho foi alterada. Para obter informações sobre a localização padrão destes arquivos, consulte Localizar arquivos personalizados na página 9.

Para localizar seus arquivos de modelo de desenho

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
   - (Windows Vista) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os programas ➤ Autodesk ➤ *<AutoCAD LT>* ➤ *<AutoCAD LT>*.
2. Clique no menu aplicativo ➤ Opções.
3. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) a esquerda de Configurações de modelo.
4. Em Configurações de modelo, clique no sinal de mais (+) a esquerda de Localização do modelo do arquivo de desenho.
5. Em Localização do modelo do arquivo de desenho, clique no nome do caminho para visualizar a localização de seu arquivo de modelo de desenho.

Personalizando um modelo de Publicar na Web

É possível criar modelos personalizados para uso no assistente Publicar na Web modificando um dos arquivos de modelo Publicar na Web (PWT) fornecidos. Utilize qualquer editor HTML ou editor de texto.

Para criar um modelo personalizado, você pode adicionar ou modificar qualquer um dos seguintes elementos:

- Imagens
- Texto
- Hyperlinks
- Cor
- Título
- Vídeo, animação etc.

Existem quatro modelos padrão de Publicar na Web que podem ser personalizados:

- **Matriz de miniaturas.** Cria uma página da Web contendo uma matriz de imagens em miniatura.
- **Matriz e resumo.** Cria uma página da Web contendo uma matriz de imagens em miniatura e informações resumidas sobre cada imagem.
- **Lista de desenhos.** Cria uma página da Web contendo uma lista de desenhos e uma moldura de imagem.
- **Lista e resumo.** Cria uma página da Web contendo uma lista de desenhos, uma moldura de imagem e informações resumidas sobre uma imagem selecionada.

OBSERVAÇÃO Para personalizar os modelos de Publicar na Web, você deverá estar familiarizado com a sintaxe HTML.

Embora seja possível fazer alterações ou inclusões na aparência e no aspecto de um modelo, não é possível alterar a disposição das imagens dentro desse modelo. Por exemplo, no modelo *Matriz de miniaturas*, as imagens são apresentadas na página em fileiras. Você não poderá alterar a apresentação das imagens, mas poderá quebrar texto e gráficos em torno dessa tabela de imagens.

AVISO Para garantir que você não sobrescreva os arquivos de modelo padrão de Publicar na Web, faça o backup desses arquivos antes de alterá-los.

Para criar um acesso rápido aos modelos de Publicar na Web

1 Clique no menu Ferramentas ➤ Opções.

2 Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) junto a Configurações de modelo. Clique no sinal de mais (+) junto a Local do arquivo de modelo de desenho.

3 Mova o cursor até o nome do caminho exibido, clique nesse caminho, pressione F2, e em seguida pressione Ctrl+C para copiá-lo.

4 Clique em OK ou Cancelar para fechar a caixa de diálogo Opções.

5 Clique no menu Arquivo ➤ Abrir.

6 Na caixa de diálogo Selecionar arquivo, clique com o botão direito do mouse em uma área vazia do painel vertical à esquerda e clique em Adicionar no menu de atalho.

7 Insira um nome na caixa de nomes Item (por exemplo, **Modelos**).

8 Pressione Ctrl+V para colar o caminho na caixa Caminho do item e clique em OK.

Você já pode acessar as pastas Modelo clicando no botão do painel esquerdo da caixa de diálogo Selecionar arquivo.

Para personalizar um modelo de Publicar na Web

1 Navegue para a pasta de modelo Publicar na Web, clique no menu Arquivo ➤ Abrir.

Consulte Para criar um acesso rápido aos modelos de Publicar na Web na página 16.

2 Clique duas vezes na pasta *PTWTemplates* para abri-la. As seguintes pastas são exibidas. Cada uma contém um modelo de Publicar na Web, além de imagens de visualização (BMP) que podem ser exibidas quando o Assistente para publicar na Web é executado.

- *Template1*. Contém o modelo *Array of Thumbnails* e uma imagem de visualização.
- *Template2*. Contém o modelo *Array Plus Summary*, uma imagem de visualização e quadros HTML.
- *Template3*. Contém o modelo *List of Drawings*, uma imagem de visualização e quadros HTML.
- *Template4*. Contém o modelo *List Plus Summary*, uma imagem de visualização e molduras HTML.

3. Clique com o botão direito do mouse na pasta que você deseja utilizar e clique em Copiar.
4. Pressione Alt+2, clique com o botão direito do mouse na pasta *PTWTemplates* e clique em Colar.
5. Abra novamente a pasta *PTWTemplates* e, em seguida, clique com o botão direito do mouse na nova pasta e renomeie-a.
6. Clique com o botão direito do mouse na nova pasta e clique em Abrir para exibir o seu conteúdo.
7. Renomeie o arquivo de modelo Publish to Web (PWT) utilizando uma extensão de arquivo *.htm* ou *.html*.
8. Abra o arquivo de modelo em um editor HTML ou em um editor de texto.

   O arquivo de modelo contém comentários que o ajudarão a determinar as áreas do código que você pode modificar para criar uma nova página da Web.
9. Revise os comentários e faça alterações nas partes do modelo que você deseja personalizar.
10. Salve o modelo com uma extensão de *arquivo* .pwt. Certifique-se de que você tenha salvado o arquivo na pasta de modelo criada na etapa 3.

OBSERVAÇÃO Cada pasta de modelo pode conter apenas um arquivo PWT. Se você criar um novo arquivo PWT, certifique-se de excluir todos os outros arquivos PWT existentes na mesma pasta.

Quando o Assistente para publicar na Web é executado, o novo modelo é exibido na lista de modelos.

Referência rápida

Comandos

PUBLICARWEB

Cria páginas HTML que incluem imagens de desenhos selecionados.

Criar abreviaturas de comandos

Um acrônimo de comando é inserido em um prompt de comando invés de inserir o nome inteiro do comando.

Por exemplo, você pode inserir **c** em vez de **circle** para iniciar o comando CIRCLE. Um acrônimo não é o mesmo que um atalho de teclado, que é uma combinação de teclas pressionadas, como Ctrl+S para SALVAR.

O arquivo acadlt.pgp define os acrônimos de comandos. Você também pode alterar acrônimos existentes ou adicionar novos ao editar o acad.pgp em um editor de texto ASCII (como o Bloco de notas). Além dos acrônimos de comando em acad.pgp, você também irá encontrar linhas de comentário que são precedidas por ponto e vírgula (;). As linhas de comentários permitem adicionar informações textuais no acad.pgp, como quando ou quem revisou por último o arquivo.

OBSERVAÇÃO Antes de editar o *acadlt.pgp*, crie um backup para que você possa restaurá-lo mais tarde, caso seja necessário.

Para definir um acrônimo de comando, adicione uma linha ao arquivo *acadlt.pgp* usando a seguinte sintaxe:

```
abbreviation,*command
```

onde *abbreviation* é o acrônimo do comando inserido no prompt de comando e *command* é o comando sendo abreviado. Você deve inserir um asterisco (*) antes do nome do comando para identificar a linha como uma definição de acrônimo de comando.

Se for possível inserir um comando de forma transparente, também conseguirá inserir o seu acrônimo da mesma forma. Ao inserir um acrônimo de comando, o nome completo do comando será exibido no prompt do comando e o comando será executado.

Você pode criar acrônimos de comandos que incluam o prefixo especial de hífen (-), como os aqui listados. que acessam a versão de um comando que exibe prompts de comando ao invés de uma caixa de diálogo.

```
BH, *-BHATCH
BD, *-BOUNDARY
```

OBSERVAÇÃO Você não pode usar acrônimos de comando nos scripts de comando. Não se recomenda o uso de acrônimos de comando nos arquivos de menu.

Se você edita *acadlt.pgp* enquanto o AutoCAD LT está sendo executado, insira **reinit** para usar o arquivo revisado. Reiniciar o AutoCAD LT automaticamente recarrega o arquivo.

Para abrir o arquivo de parâmetros do programa (acadlt.pgp)

- Clique em Ferramentas ➤ Personalizar ➤ Editar parâmetros do programa (acadlt.pgp)

Referência rápida

Comandos

REINIT

Reinicializa o digitalizador, as portas de entrada/saída do digitalizador e o arquivo de parâmetros do programa.

Variáveis de sistema

RE-INIT

Reinicializa o digitalizador, as portas do digitalizador e o arquivo acad.pgp.

Tipos de linha personalizados

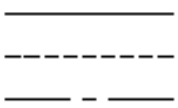
2

O AutoCAD LT® fornece uma biblioteca de tipos de linha padrão nos arquivos *acadlt.lin* e *acadltiso.lin* . Você pode usar os tipos de linha como são, pode modificá-los ou criar os seus próprios.

Visão geral das definições de tipos de linha

Os tipos de linha são definidos em um ou mais arquivos de definição de tipo de linha que possuem uma extensão de arquivo *.lin*.

O nome e a definição do tipo de linha determinam a seqüência traço-ponto particular, os comprimentos relativos dos traços e espaços em branco e as características de qualquer texto ou formato incluído. Você pode usar qualquer um dos tipos de linha padrão que o AutoCAD LT possui, ou pode criar os seus próprios.



exemplos de tipos de linha

Um arquivo LIN pode conter definições de muitos tipos de linhas simples e complexas. Você pode acrescentar novos tipos de linha a um arquivo LIN existente ou pode criar o seu próprio arquivo LIN. Para criar ou modificar definições do tipo de linha, editar o arquivo LIN usando um editor de texto ou um processador de textos ou use LINETYPE no prompt de comando.

Quando você cria um tipo de linha, você precisa carregar a tipo de linha antes de você poder usá-la.

Os arquivos LIN incluídos no AutoCAD LT são *acadlt.lin* e *acadltiso.lin*. Você pode exibir ou imprimir esses arquivos de texto para compreender melhor como construir tipos de linha.

Referência rápida

Comandos

LINETYPE

Carrega, define e modifica tipos de linha.

Variáveis de sistema

MEASUREINIT

Controla se um desenho iniciado do zero usa configurações padrão imperial ou métrica.

Tipos de linha simples personalizados

Cada tipo de linha é definido em duas linhas em um arquivo de definição de tipo de linha. A primeira linha contém o nome do tipo de linha e uma descrição opcional. A segunda linha é o código que define o padrão de tipo de linha vigente.

A segunda linha deve começar com a letra A (alinhamento), seguido por uma lista de descritores de padrões que definem os comprimentos de caneta para cima (espaços), comprimentos de caneta para baixo (traços) e pontos. Você pode incluir comentários em um arquivo LIN se iniciar a linha com ponto-e-vírgula (;).

Formato de definição do tipo de linha

O formato da definição do tipo de linha é

```
*tipo_de_linha_nome,descrição
A,descriptor1,descriptor2, ...
```

Por exemplo, um tipo de linha chamado DASHDOT é definido como

```
*DASHDOT,Traço ponto __ . __ . __ . __ . __ . __ . __ . __
A,.5,-.25,0,-.25
```

Isto indica um padrão repetitivo começando com um traço com comprimento de 0.5 unidades de desenho, um espaço com comprimento de 0.25 unidades

de desenho, um ponto e outro espaço com comprimento de 0.25 unidades de desenho. Este padrão continua para o comprimento da linha, terminando com um traço de 0.5 unidades de desenho de comprimento. O tipo de linha seria exibido como mostrado abaixo.

— · — · — · — · — · — · —

Os arquivos LIN devem ser gravados no formato ASCII e com uma extensão de arquivo *.lin*. Seguem informações adicionais sobre cada campo de uma definição de tipo de linha.

Nome do tipo de linha

O campo Nome do tipo de linha começa com um asterisco (*****) e deve fornecer um nome único e descritivo para o tipo de linha.

Descrição

A descrição do tipo de linha deve ajudar na visualização do tipo de linha ao se editar o arquivo LIN. A descrição também é exibida no Gerenciador de tipo de linha e na caixa de diálogo Carregar ou recarregar tipos de linha.

A descrição é opcional e pode incluir

- Uma representação simples do padrão do tipo de linha usando texto ASCII
- Uma descrição expandida do tipo de linha
- Um comentário, como "Use esse tipo de linha para linhas ocultas"

Se você omitir a descrição, não insira uma vírgula após o nome do tipo de linha. Uma descrição não pode exceder 47 caracteres.

Campo de alinhamento (A)

O campo de alinhamento especifica a ação para o alinhamento padrão nas extremidades das linhas individuais, círculos e arcos. Atualmente, o AutoCAD LT suporta somente o alinhamento tipo A, garantindo que as extremidades das linhas e arcos comecem e terminem com um traço.

Por exemplo, suponha que você crie um tipo de linha chamado CENTRAL que exibe a seqüência repetida traço-ponto normalmente usada como linha de centro. O AutoCAD LT ajusta a seqüência traço-ponto em uma linha individual de forma que os traços e as extremidades das linhas coincidam. O padrão se ajusta a linha de forma que pelo menos metade do primeiro traço comece e encerre a linha. Se necessário, o primeiro e o último traços são aumentados. Se a linha for muito curta para conter uma seqüência traço-ponto,

o AutoCAD LT desenhará uma linha contínua entre as extremidades. Também para arcos, o padrão é ajustado de forma que os traços são desenhados nas extremidades. Círculos não têm extremidades, mas o AutoCAD LT ajusta a seqüência traço-ponto para proporcionar uma exibição razoável.

Você deve especificar um alinhamento tipo A inserindo **a** no campo de alinhamento.

Descritor de padrões

Cada campo descritor de padrões especifica o comprimento de segmentos compondo o tipo de linha separado por vírgulas (espaços não são permitidos):

- Um número decimal positivo indica um segmento de caneta para baixo (traço) daquele comprimento.
- Um número decimal negativo indica um segmento de caneta para cima (espaço) daquele comprimento.
- Um traço de comprimento 0 desenha um ponto.

Você pode introduzir até 12 especificações de comprimento de traço por tipo de linha, levando em conta que devem caber em uma linha de 80 caracteres no arquivo LIN. Você precisa incluir apenas uma repetição completa do padrão de tipo de linha definido pelo descritor de padrões. Quando o tipo de linha for desenhado, o AutoCAD LT usará o primeiro descritor de padrões para iniciar e encerrar os traços. Entre o traço inicial e o final, as especificações de traço padrão são desenhadas seqüencialmente, começando pela especificação do segundo traço e reiniciando o padrão com a especificação do primeiro traço quando necessário.

Um alinhamento tipo A requer que o comprimento do primeiro traço seja igual ou maior que 0 (um segmento de caneta para baixo). O comprimento do segundo traço deve ser menor que 0 se quiser um segmento pen-up e mais que 0 se estiver criando um tipo de linha contínuo. Você deve ter pelo menos duas especificações de traço para um alinhamento tipo A.

Para criar um tipo de linha simples a partir do prompt de comando

1. No prompt de comando, insira **linetype**.
2. Insira **c** (Criar).
3. Insira um nome para o tipo de linha e pressione Enter.

   O nome do tipo de linha pode conter até 255 caracteres. Os nomes de tipos de linha podem conter letras, dígitos, espaços em branco e os

caracteres especiais cifrão ($), hífen (-) e sublinhado (_). Os nomes de tipos de linha não podem ter espaços em branco.

4 Na caixa de diálogo Criar ou anexar arquivo de tipo de linha, selecione um arquivo de biblioteca LIN na caixa Nome do arquivo e clique em Salvar.

   Se você selecionou um arquivo existente, o novo nome de tipo de linha é adicionado aos nomes de tipos de linha no arquivo.

5 Insira o texto que descreve o novo tipo de linha (opcional).

6 No prompt Inserir padrão, especifique o padrão da linha. Siga essas recomendações:

   - Todos os tipos de linha devem começar com um traço.
   - Insira zeros para pontos.
   - Insira números reais negativos para espaços. O valor define o comprimento do espaço em unidades de desenho.
   - Insira números reais positivos para traços. O valor define o comprimento do traço em unidades de desenho.
   - Separe cada valor de ponto, traço ou espaço do seguinte com vírgula.
   - Use um espaço entre um ponto e um traço.

7 Pressione Enter para finalizar o comando.

OBSERVAÇÃO Ao criar um tipo de linha, ele não será carregado automaticamente no desenho. Use a opção Carregar de LINETYPE.

Para adicionar um tipo de linha simples em um arquivo LIN

1 Abra o arquivo *acadlt.lin* ou *acadltiso.lin* em um editor de texto que salve no formato ASCII.

2 Crie uma linha de cabeçalho que inclua um asterisco e um nome de padrão de tipo de linha. O nome do padrão de tipo de linha é limitado a 31 caracteres.

3 (Opcional) Para incluir uma descrição na linha de cabeçalho, coloque uma vírgula depois do nome de padrão de tipo de linha e insira o texto descritivo.

4 Criar uma linha de descrição que inclua:

- Todos os tipos de linha devem começar com um traço.
- Insira zeros para pontos.
- Insira números reais negativos para espaços. O valor define o comprimento do espaço em unidades de desenho.
- Insira números reais positivos para traços. O valor define o comprimento do traço em unidades de desenho.
- Separe cada valor de ponto, traço ou espaço do seguinte com vírgula.
- Use um espaço entre um ponto e um traço.

Referência rápida

Comandos

LINETYPE

Carrega, define e modifica tipos de linha.

Variáveis de sistema

MEASUREINIT

Controla se um desenho iniciado do zero usa configurações padrão imperial ou métrica.

Texto em tipos de linha personalizados

Caracteres de fontes de texto podem ser incluídos em tipos de linha.

Caracteres de fontes de texto podem ser incluídos em tipos de linha. Tipos de linha com caracteres incorporados podem denotar utilitários, limites, contornos, etc. Como com os tipos de linha simples, as linhas são desenhadas dinamicamente enquanto você especifica os vértices. Os caracteres incorporados em linhas são sempre exibidos completamente; eles jamais são aparados.

Caracteres de texto embutidos são associados com um estilo de texto no desenho. Quaisquer estilos de texto associados com um tipo de linha devem existir no desenho antes que você carregue o tipo de linha.

O formato para tipos de linha que incluem caracteres embutidos é similar ao formato para tipos de linha simples, no qual ele é uma lista de descritores de padrões separados por vírgulas.

Formato do descritor de caractere

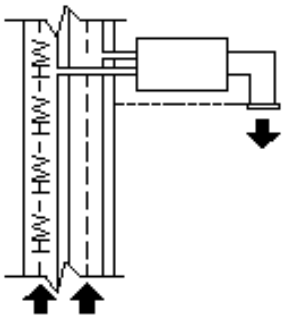
O formato para adicionar caracteres de texto em uma descrição de tipo de linha é:

```
["text",textstylename,scale,rotation,xoffset,yoffset]
```

Este formato é adicionado como um descritor a um tipo de linha simples. Por exemplo, um tipo de linha chamado HOT_WATER_SUPPLY é definido como

```
*HOT_WATER_SUPPLY,---- HW ---- HW ---- HW ---- HW ---- HW ----
A,.5,-.2,["HW",STANDARD,S=.1,U=0.0,X=-0.1,Y=-.05],-.2
```

Isto indica um padrão repetitivo começando com um traço de 0.5 unidades de desenho de comprimento, um espaço de 0.2 unidades de desenho, os caracteres *HW* com alguns parâmetros de escala e de posição e outro espaço de 0.2 unidades de desenho de comprimento. Os caracteres de texto vêm da fonte de texto atribuído ao estilo de texto STANDARD na escala de 0.1, uma rotação relativa de 0 graus, um deslocamento em *X* de -0.1 e um deslocamento em *Y* de -0.05. Este padrão continua para o comprimento da linha, terminando com uma unidade de 0.5 de hífen do desenho. O tipo de linha seria exibido como mostrado abaixo.



Observe que o comprimento total da haste ascendente é 0.2 + 0.2 = 0.4 e que a origem do texto é deslocada -.01 unidades na direção *X* a partir do fim da primeira haste ascendente. Um tipo de linha equivalente seria

```
*HOT_WATER_SUPPLY,---- HW ---- HW ---- HW ---- HW ---- HW ----
A,.5,-.1,["HW",STANDARD,S=.1,U=0.0,X=0.0,Y=-.05],-.3
```

A haste ascendente total ainda é 0.1 + 0.3 = 0.4, mas a origem do texto não é deslocada na direção *X*.

Seguem informações adicionais sobre cada campo no descritor de caractere. Os valores a serem usados são números decimais como 1, -17, e 0.01.

texto Os caracteres a serem usados no tipo de linha.

nome de estilo de texto O nome do estilo de texto a ser usado. Se nenhum estilo de texto for especificado, o AutoCAD LT usará o estilo atualmente definido.

escala `S=value`. O fator de escala a ser usado para o estilo de texto relativo à escala do tipo de linha. A altura do estilo do texto é multiplicada pelo fator de escala. Se a altura for igual a 0, o valor para `S=value` sozinho será usado como a altura.

rotação `U=value`, `R=value` ou `A=value`. `U=` especifica texto de cima para baixo e fácil de ler. `R=` especifica a rotação relativa ou tangencial com referência à linha. `A=` especifica a rotação absoluta do texto com referência à origem; ou seja, todo o texto tem a mesma rotação, independentemente de sua posição relativa à linha. O valor pode ser anexado com um `d` para graus (graus é o valor padrão), `r` para radianos ou `g` para grados. Se a rotação for omitida, é usada a rotação relativa 0.

A rotação é centralizada entre a linha de base e a altura nominal de capeamento.

OBSERVAÇÃO Desenhos contendo tipos de linhas herdados que não usam o marcador de rotação U (de cima para baixo), podem ser atualizados para a definição mais recente de tipo de linha, ao recarregar o tipo de linha dos arquivos LIN. Os tipos personalizados de linha podem ser atualizados ao alterar o marcador R (rotação) para o marcador U (de cima para baixo) antes de recarregar a definição do tipo de linha. Para obter informações sobre como carregar um tipo de linha, consulte Carregar tipos de linha.

---

deslocamentox `X=value`. O deslocamento do texto no eixo *X* do tipo de linha, que é ao longo da linha. Se `xoffset` é omitido ou é 0, o texto é elaborado sem deslocamento. Use esse campo para controlar a distância entre o texto e a haste ascendente pen-up ou pen-down anterior. Esse valor não está na escala definida pelo fator de escala `S=value`, mas está em escala para o tipo de linha.

deslocamentoy `Y=value`. O deslocamento do texto no eixo *Y* do tipo de linha, que está em um ângulo de 90 graus da linha. Se o `yoffset` é omitido ou é 0, o texto é elaborado sem deslocamento. Use esse campo para controlar o alinhamento vertical do texto com respeito à linha. Esse valor não está na escala definida pelo fator de escala `S=value`, mas está em escala para o tipo de linha.

Para incluir caracteres de texto em tipos de linha

1. Crie um tipo de linha simples, como descrito em Para adicionar um tipo de linha simples em um arquivo LIN na página 25.
2. Adicione o caractere de texto descritor dentro do padrão do tipo de linha, usando o seguinte formato:

   [*"text"*,*textstylename*,*scale*,*rotation*,*xoffset*,*yoffset*]

Referência rápida

Comandos

LINETYPE

Carrega, define e modifica tipos de linha.

Variáveis de sistema

MEASUREINIT

Controla se um desenho iniciado do zero usa configurações padrão imperial ou métrica.

Padrões de hachura personalizados

3

O AutoCAD LT® fornece uma biblioteca da padrões de hachura padrão nos arquivos *acadlt.pat* e *acadltiso.pat* . Você pode usar os padrões de hachura como eles são, modificá-los ou criar seus próprios padrões de hachura personalizados.

Visão geral de definições de padrões de hachura

Além de usar os padrões de hachura predefinidos que o AutoCAD fornece, você pode projetar e criar seus próprios padrões de hachura personalizados.

Além de usar os padrões de hachura predefinidos que o AutoCAD fornece, você pode projetar e criar seus próprios padrões de hachura personalizados. Desenvolver uma definição de padrões de hachura requer conhecimento, prática e paciência. Uma vez que personalizar hachuras requer familiaridade com padrões de hachura, isso não é recomendado para novos usuários.

Os padrões de hachura fornecidos pelo AutoCAD LT são armazenados nos arquivos de texto *acadlt.pat* e *acadltiso.pat* . Você pode adicionar definições de padrões de hachura a esse arquivos ou criar seus próprios arquivos.

Um padrão de hachura personalizado tem sempre o mesmo formato, independentemente de onde a definição esteja armazenada. Ele tem uma linha de cabeçalho com um nome, que se inicia com um asterisco e não possui mais de 31 caracteres, e uma descrição opcional.

```
*nome-do-padrão, descrição
```

Ele também possui um ou mais descritores de linha da seguinte forma:

```
ângulo, x-origem,y-origem, delta-x,delta-y,traço-1,traço-2, …
```

O padrão de hachura ANSI31 mostrado na caixa de diálogo Hachura e preenchimento do limite se assemelha a:

e é definido com segue:

```
*ANSI31, Ferro ANSI, Tijolo, Alvenaria de pedra.
45, 0,0, 0,.125
```

O nome do padrão na primeira linha, `*ANSI31`, é seguido por uma descrição: `Ferro ANSI, Tijolo, Alvenaria de pedra`. Esse padrão simples especifica que a linha deve ser desenhada em um ângulo de 45 graus, que a primeira linha da família de linhas de hachura deve passar na origem do desenho (0,0) e que o espaçamento entre as linhas de hachura da família deve ser de 0,125 unidades de desenho.

As definições de padrões de hachura seguem as seguintes regras:

- Cada linha em uma definição de padrões pode conter até 80 caracteres. Você pode incluir letras, números e caracteres especiais sublinhado (_), hífen (-), e cifrão ($). Todavia você deve iniciar uma definição de padrão com uma letra ou número, não com um caractere especial.
- O AutoCAD LT ignora tanto linhas em branco quanto texto à direita do ponto-e-vírgula.
- Cada linha-padrão é considerada como o primeiro membro de uma família de linhas, criada através da aplicação de deslocamentos delta em ambas as direções para gerar uma família infinita de linhas paralelas.
- O valor de *`delta-x`* indica o deslocamento entre membros da família em direção à linha. Ele é usado somente para linhas tracejadas.
- O valor de *`delta-y`* indica o espaçamento entre membros da família, ou seja, ele é medido perpendicularmente às linhas.
- Considera-se que uma linha tem comprimento infinito. Um padrão de traço é adicionado à linha

OBSERVAÇÃO Uma linha em branco precisa ser colocada antes da última definição de padrão de hachura em um arquivo PAT. Se uma linha em branco não for colocada após a última definição de padrão de hachura, a última definição de padrão de hachura não será acessível ao criar um preenchimento de hachura.

O processo de hachura consiste em expandir cada linha da definição do padrão para sua família infinita de linhas paralelas. Todos os objetos selecionados são verificados para intersecções com qualquer destas linhas; qualquer intersecção faz com que as linhas de hachura sejam ativadas e desativadas como definidas no estilo de hachura. Cada família de linhas de hachura é gerada paralela a uma linha inicial com uma origem absoluta para garantir o alinhamento.

Se uma hachura muito densa é criada, o AutoCAD LT pode rejeitar a hachura e exibir uma mensagem indicando que a escala de hachura é muito pequena ou que o comprimento do traço é muito curto. É possível alterar o número máximo de linhas de hachura definindo a variável de ambiente MaxHatch usando SETENV e inserindo um número entre 100 e 10000000 (dez milhões).

OBSERVAÇÃO Ao alterar o valor de MaxHatch, você deve digitar MaxHatch com o formato de maiúsculas e minúsculas mostrado a seguir.

Para criar um padrão de hachura simples

1. Abra o arquivo *acadlt.pat* ou *acadltiso.pat* em um editor de texto que salve no formato ASCII.
2. Criar uma linha de cabeçalho que inclua um asterisco e um nome de padrão. O nome de um padrão de hachura é limitado a 31 caracteres.
3. (Opcional) Para incluir uma descrição na linha de cabeçalho, coloque uma vírgula depois do nome do padrão e insira o texto descritivo.
4. Criar uma linha de descrição que inclua
   - Um ângulo no qual a linha é desenhada
   - Um ponto de origem *X,Y*
   - Um *delta-x* de 0
   - Um *delta-y* de qualquer valor

Referência rápida

Comandos

ADCENTER

Gerencia e insere conteúdo, como blocos, xrefs e padrões de hachura

FILL

Controla o preenchimento de objetos, como hachuras, sólidos 2D e polilinhas largas

HACHURA

Preenche uma área delimitada ou objetos selecionados com uma hachura-padrão, preenchimento sólido ou preenchimento de gradiente

HATCHEDIT

Modifica uma hachura ou preenchimento existente.

SOLID

Cria triângulos e quadriláteros com preenchimento sólido.

Variáveis de sistema

FILLMODE

Especifica se hachuras, preenchimentos, sólidos 2D e polilinhas largas serão preenchidas.

HPANG

Define o ângulo para novos padrões de hachura.

HPBOUND

Controla o tipo de objeto criado pelos comandos HACHURA e LIMITE.

HPDOUBLE

Especifica a duplicação de padrão de hachura para padrões definidos pelo usuário.

HPNAME

Define o nome padrão do padrão de hachura.

HPSCALE

Define o fator de escala do padrão de hachura.

HPSPACE

Define o espaçamento da linha do padrão de hachura para padrões definidos pelo usuário.

Padrões de hachura com linhas tracejadas

Para definir padrões de linhas tracejadas, acrescente itens de comprimento do traço ao final do item de definição de linha.

Para definir padrões de linhas tracejadas, acrescente itens de comprimento do traço ao final do item de definição de linha. Cada item de comprimento de traço especifica o comprimento de um segmento que compõe a linha. Se o comprimento for positivo, o segmento é desenhado com a caneta para baixo. Se o comprimento for negativo, a caneta está para cima e o segmento não é desenhado. O padrão se inicia no ponto de origem com o primeiro segmento e realiza ciclos pelos segmentos de forma circular. Um traço de comprimento 0 desenha um ponto. Pode-se especificar até seis comprimentos de traço por linha de padrão.

O padrão de hachura ANSI33, mostrado na guia da faixa de opções contextual de hachura ou na caixa de diálogo Hachura e Gradiente, se assemelha a:

e é definido com segue:

```
*ANSI33, ANSI Bronze, Latão, Cobre
45, .176776695,0, 0,.25, .125,-.0625
```

Por exemplo, para modificar um padrão de linhas de 45 graus para desenhar linhas tracejadas com um comprimento de 0,5 unidades e um espaço entre traços de 0,5 unidades, a definição de linha seria

```
*DASH45, Linhas tracejadas em 45 graus
45, 0,0, 0,.5, .5,-.5
```

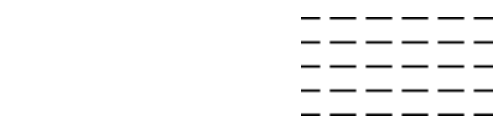
Isso é igual ao padrão de 45 graus mostrado em Visão geral de definições de padrões de hachura na página 31, mas com uma especificação de traço adicionado ao final. O comprimento com caneta para baixo é 0,5 unidades, e o comprimento com caneta para cima é 0,5, atendendo aos objetivos. Para desenhar um traço de 0,5 unidade, um espaço de 0,25 unidade, um ponto, e um espaço de 0,25 unidade antes do próximo traço, a definição seria

```
*DDOT45,Padrão traço-ponto-traço: 45 graus
45, 0,0, 0,.5, .5,-.25, 0,-.25
```

O exemplo a seguir mostra o efeito das especificações de *delta-x* em uma família de linhas tracejadas. Primeiro, considere a seguinte definição:

```
*GOSTAK
0, 0,0, 0,.5, .5,-.5
```

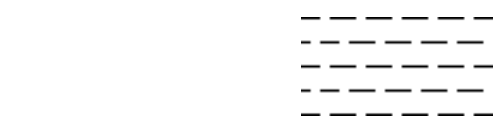
Isto cria uma família de linhas separadas por 0,5, com cada linha dividida igualmente em traços e espaços. Como o *delta-x* é zero, os traços em cada membro da família se alinham. Uma área hachurada com este padrão pareceria com:



Agora modifique o padrão para

```
*SKEWED
0, 0,0, .5,.5, .5,-.5
```

É o mesmo, exceto por você ter definido *delta-x* para 0.5. Isso desloca cada membro sucessivo da família por 0.5 na direção da linha (neste caso, paralelo ao eixo *X*). Como as linhas são infinitas, o padrão de tracejado desliza para baixo na quantidade especificada. A área hachurada se pareceria com isto:



Para criar um padrão de hachura com linhas tracejadas

1. Abra o arquivo *acadlt.pat* ou *acadltiso.pat* em um editor de texto que salve no formato ASCII.
2. Criar uma linha de cabeçalho que inclua um asterisco e um nome de padrão. O nome de um padrão de hachura é limitado a 31 caracteres.
3. (Opcional) Para incluir uma descrição na linha de cabeçalho, coloque uma vírgula depois do nome do padrão e insira o texto descritivo.
4. Criar uma linha de descrição que inclua
   - Um ângulo no qual a linha é desenhada
   - Um ponto de origem *X,Y*
   - Um *delta-x* de qualquer valor se você quiser deslocar linhas alternadas na família de linhas

- Um *delta-y* de qualquer valor
- Um valor para o comprimento do traço
- Um valor para o comprimento do ponto
- Um segundo valor opcional de um comprimento de traço diferente
- Um segundo valor opcional de um comprimento de ponto diferente

Referência rápida

Comandos

ADCENTER

Gerencia e insere conteúdo, como blocos, xrefs e padrões de hachura

FILL

Controla o preenchimento de objetos, como hachuras, sólidos 2D e polilinhas largas

HACHURA

Preenche uma área delimitada ou objetos selecionados com uma hachura-padrão, preenchimento sólido ou preenchimento de gradiente

HATCHEDIT

Modifica uma hachura ou preenchimento existente.

SOLID

Cria triângulos e quadriláteros com preenchimento sólido.

Variáveis de sistema

FILLMODE

Especifica se hachuras, preenchimentos, sólidos 2D e polilinhas largas serão preenchidas.

HPANG

Define o ângulo para novos padrões de hachura.

HPBOUND

Controla o tipo de objeto criado pelos comandos HACHURA e LIMITE.

HPDOUBLE

Especifica a duplicação de padrão de hachura para padrões definidos pelo usuário.

HPNAME

Define o nome padrão do padrão de hachura.

HPSCALE

Define o fator de escala do padrão de hachura.

HPSPACE

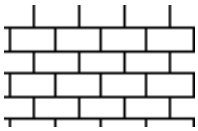
Define o espaçamento da linha do padrão de hachura para padrões definidos pelo usuário.

Padrões de hachura com múltiplas linhas

Padrões de hachura complexos podem ter uma origem, que passa através de deslocamentos da origem, e vários membros na família de linhas.

Nem todos os padrões de hachura usam os pontos de origem 0,0. Padrões de hachura complexos podem ter uma origem, que passa através de deslocamentos da origem, e vários membros na família de linhas. Ao compor padrões mais complexos, é necessário especificar cuidadosamente o ponto inicial, deslocamentos, e padrão de traços de cada família de linhas para formar o padrão de hachura corretamente.

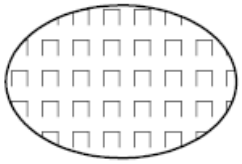
O padrão de hachura AR-B816 mostrado na guia da faixa de opções contextual de hachura ou na caixa de diálogo Hachura e Gradiente, se assemelha a:



e é definido como segue com múltiplas linhas descrevendo o padrão:

```
*AR-B816, 8x16 Vínculo do tirante de elevação de bloco
0, 0,0, 0,8
90, 0,0, 8,8, 8,-8
```

A seguinte figura ilustra um padrão em U invertido quadrado (uma linha para cima, uma na horizontal e uma para baixo). O padrão repete todas as unidades e cada unidade tem 0.5 de altura e largura.



Este padrão seria definido como:

```
*IUS,Inverted U's
90, 0,0, 0,1, .5,-.5
0, 0,.5, 0,1, .5,-.5
270, .5,.5, 0,1, .5,-.5
```

A primeira linha (a barra para cima) é uma linha tracejada simples com origem 0,0. A segunda linha (a barra para cima) deve começar no final de uma barra para cima, assim sua origem é 0,5. A terceira linha (a barra para baixo) deve começar na extremidade da barra do topo, a qual está em .5,.5 para a primeira instância do padrão, e assim sua origem está neste ponto. A terceira linha do padrão poderia ser a seguinte:

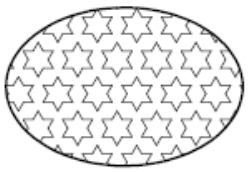
```
90, .5,0, 0,1, .5,-.5
```

ou

```
270, .5,1, 0,1, -.5,.5
```

O padrão tracejado se inicia nos pontos de origem e continua na direção vetorial fornecida pela especificação do ângulo. Portanto, duas famílias de linhas tracejadas opostas em 180 graus não são similares. Duas famílias de linhas sólidas são similares.

O seguinte padrão cria estrelas de seis pontas.



Este exemplo pode ajudá-lo a refinar sua habilidade em definição de padrões. (Dica: 0,866 é o seno de 60 graus).

A seguir encontra-se a definição do AutoCAD LT para esse padrão:

```
*STARS, Estrela de Davi
0, 0,0, 0,.866, .5,-.5
60, 0,0, 0,.866, .5,-.5
120, .25,.433, 0,.866, .5,-.5
```

Para criar um padrão de hachura com múltiplas linhas

1. Abra o arquivo *acadlt.pat* ou *acadltiso.pat* em um editor de texto que salve no formato ASCII.
2. Criar uma linha de cabeçalho que inclua um asterisco e um nome de padrão. O nome de um padrão de hachura é limitado a 31 caracteres.
3. (Opcional) Para incluir uma descrição na linha de cabeçalho, coloque uma vírgula depois do nome do padrão e insira o texto descritivo.
4. Criar uma linha de descrição que inclua
   - Um ângulo no qual a linha é desenhada
   - Um ponto de origem *X,Y*
   - Um *delta-x* de qualquer valor se você quiser deslocar linhas alternadas na família de linhas
   - Um *delta-y* de qualquer valor
   - Um valor para o comprimento do traço
   - Um valor para o comprimento do ponto
   - Um segundo valor opcional de um comprimento de traço diferente
   - Um segundo valor opcional de um comprimento de ponto diferente
5. Crie uma segunda linha incluindo todos os parâmetros na etapa anterior.
6. (Opcional) Crie linhas adicionais para completar o padrão de hachura de múltiplas linhas.

Referência rápida

Comandos

ADCENTER

Gerencia e insere conteúdo, como blocos, xrefs e padrões de hachura

FILL

Controla o preenchimento de objetos, como hachuras, sólidos 2D e polilinhas largas

HACHURA

Preenche uma área delimitada ou objetos selecionados com uma hachura-padrão, preenchimento sólido ou preenchimento de gradiente

HATCHEDIT

Modifica uma hachura ou preenchimento existente.

SOLID

Cria triângulos e quadriláteros com preenchimento sólido.

Variáveis de sistema

FILLMODE

Especifica se hachuras, preenchimentos, sólidos 2D e polilinhas largas serão preenchidas.

HPANG

Define o ângulo para novos padrões de hachura.

HPBOUND

Controla o tipo de objeto criado pelos comandos HACHURA e LIMITE.

HPDOUBLE

Especifica a duplicação de padrão de hachura para padrões definidos pelo usuário.

HPNAME

Define o nome padrão do padrão de hachura.

HPSCALE

Define o fator de escala do padrão de hachura.

HPSPACE

Define o espaçamento da linha do padrão de hachura para padrões definidos pelo usuário.

Personalização da interface do usuário

4

Quando você trabalha no programa, poderá usar uma variedade de painéis da faixa de opções, menus, barra de ferramentas, teclas de atalho e outros elementos de interface para ajudá-lo a completar suas tarefas com maior eficácia. Você também pode otimizar seu ambiente ao personalizar estes elementos.

Entender a Personalização da interface do usuário

Usando as ferramentas de personalização do AutoCAD LT, você pode ajustar seu ambiente de desenho para se adequar as suas necessidades. Os recursos de personalização, incluindo o formato do arquivo de personalização (CUIx) e o editor Personalizar a interface do usuário (CUI), ajudam a criar e modificar com facilidade conteúdo personalizado.

Visão geral da personalização

A personalização da interface do usuário é feita ao modificar o arquivo CUIx com base no XML com o editor Personalizar a interface do usuário (CUI). O arquivo CUIx com base no XML substitui os arquivos de personalização e menus das versões anteriores ao AutoCAD LT 2012. Ao invés de utilizar um editor de texto para personalizar arquivos de menus (arquivos MNU e MNS) utilizados em versões anteriores ao AutoCAD 2006, você personaliza a interface do usuário a partir do AutoCAD LT. É possível

- Adicionar ou alterar barras de ferramentas, menus e painéis da faixa de opções (incluindo menus de atalho, imagens de menu lado a lado e menus de mesa digitalizadora)
- Adicionar e modificar comandos na barra de ferramentas Acesso rápido.

- Criar ou alterar a área de desenho
- Atribuir comandos para vários elementos da interface do usuário
- Criar ou alterar macros
- Definir seqüências de caracteres DIESEL
- Criar ou alterar acrônimos
- Adicionar texto descritivo para dicas de ferramentas de comando
- Controlar as propriedades exibidas ao usar a sobreposição de dicas de ferramentas

Elementos personalizáveis da interface do usuário

O editor permite criar e gerenciar comandos que são utilizados no arquivo CUIx em uma localização centralizada. Junto com comandos, você será capaz de personalizar muitos dos diversos elementos de interface do usuário. No editor CUI você pode personalizar

- Ações de clique duplo
- Elementos da interface do usuário herdados (mesa digitalizadora, botões da mesa digitalizadora, menus de tela e menus de grupo de imagens)
- Botões do mouse
- Menus suspensos
- Barra de ferramentas Acesso rápido
- Propriedades rápidas
- Barras de ferramentas
- Painéis da Faixa de opções
- Guias da Faixa de opções
- Estados da guia contextual da faixa de opções
- Sobreposição de dicas de ferramentas
- Teclas de atalho
- Menus de atalho
- Teclas de sobreposição temporária

- Área de desenho

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

EXPORTARCUI

Exporta configurações personalizadas do arquivo CUIx principal para um arquivo CUIX corporativo ou parcial.

IMPORTARCUI

Importa configurações personalizadas de um arquivo CUIx corporativo ou parcial no arquivo CUIx principal.

CARREGARCUI

Carrega um arquivo CUIx.

DESCARREGARCUI

Descarrega um arquivo CUIx.

QUICKCUI

Exibe o editor Customize User Interface Editor em um estado retraído.

Variáveis de sistema

DBLCLKEDIT

Controla o comportamento da edição com clique duplo na área do desenho.

TOOLTIPS

Controla a exibição de dicas de ferramentas na faixa de opções, nas barras de ferramentas e em outros elementos da interface do usuário.

Utilizar o Ambiente de personalização

Você personaliza o arquivo CUIx com base no XML com o editor Personalizar a interface do usuário (CUI) para criar novos comandos, elementos da interface do usuário e áreas de trabalho.

Visão geral do editor Personalizar a interface do usuário (CUI)

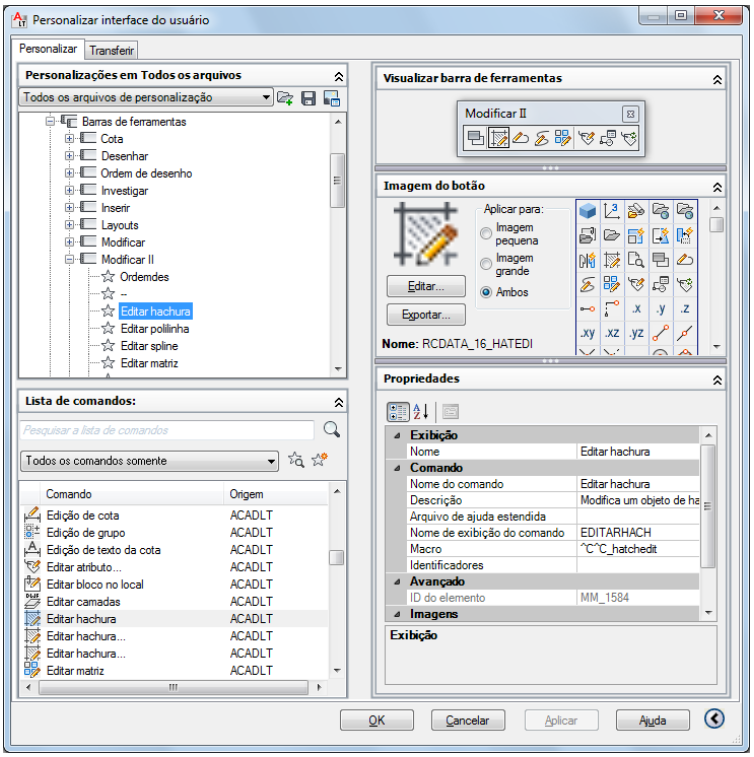
O editor Personalizar a interface do usuário (CUI) é utilizado para personalizar a interface do usuário do AutoCAD LT. Antes de iniciar a personalização de seus próprios menus, barras de ferramentas e outros elementos da interface do usuário, você deve se familiarizar com o ambiente de personalização.

Para abrir o editor Personalizar interface do usuário, clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário. Quando o editor Personalizar interface do usuário (CUI) é aberto, visualize o conteúdo dos arquivos de personalização carregados ao expandir os elementos na estrutura de árvore e visualizar as propriedades dos elementos ao selecioná-los.

Selecione a guia Transferir para ver como migrar ou transferir personalizações; selecione a guia Personalizar para ver como criar ou modificar elementos da interface do usuário.

Uma vez familiarizado com o ambiente, poderá iniciar a tirar vantagem dos recursos das ferramentas. Para obter mais informações sobre os recursos aprimorados de personalização, consulte Como a personalização foi alterada na página 52.

Segue um exemplo do editor Personalizar interface do usuário (CUI), guia Personalizar. Você utiliza esta guia para personalizar elementos da interface em arquivos CUIx.



Personalizar a interface do usuário para tornar o ambiente de desenho específico para determinados tipos de tarefas. Por exemplo, se você deseja uma barra de ferramentas que contenha os seus comandos usados com maior freqüência, poderá criar uma nova barra de ferramentas Favoritos no editor Personalizar interface do usuário (CUI) e a seguir carregar a nova barra de ferramentas no AutoCAD LT.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

EXPORTARCUI

Exporta configurações personalizadas do arquivo CUIx principal para um arquivo CUIX corporativo ou parcial.

IMPORTARCUI

Importa configurações personalizadas de um arquivo CUIx corporativo ou parcial no arquivo CUIx principal.

CARREGARCUI

Carrega um arquivo CUIx.

DESCARREGARCUI

Descarrega um arquivo CUIx.

QUICKCUI

Exibe o editor Customize User Interface Editor em um estado retraído.

Variáveis de sistema

DBLCLKEDIT

Controla o comportamento da edição com clique duplo na área do desenho.

TOOLTIPS

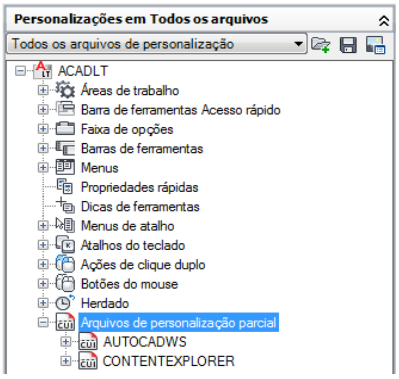
Controla a exibição de dicas de ferramentas na faixa de opções, nas barras de ferramentas e em outros elementos da interface do usuário.

Trabalhar com o painel Personalizações em

O painel Personalizações em, é usado para navegar pelos diferentes elementos da interface do usuário que são carregados nos arquivos de personalização.

Neste painel, você pode criar e modificar elementos de interface como áreas de trabalho, barra de ferramentas e menus. Ao longo do topo do painel você encontrará ferramentas que carregam arquivos de personalização parciais no arquivo principal de personalização, salva alterações no arquivos de personalização carregados, e visualiza arquivos de personalização carregados.

A visualização em árvore é usada para criar novos elementos de interface do usuário como barras de ferramentas e menus. Uma vez criado um novo elemento de interface do usuário, podem ser adicionados comandos ao arrastá-los do painel Lista de comandos. Além de ser capaz de criar elementos da interface do usuário e adicionar comandos ao elemento da interface do usuário, você pode alterar a ordem em que os comandos aparecem nas barras de ferramentas, menus e painéis da faixa de opções ao arrastá-los para cima ou para baixo.



Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Trabalhar com o painel Lista de comandos

O painel Lista de comandos é usado para criar e localizar comandos que estão contidos nos arquivos de personalização carregados.

Utilize o botão Criar um novo comando para criar um novo comando personalizado no arquivo CUIx, que está listado na lista suspensa Arquivo de personalização no topo do painel Personalizações em *<nome do arquivo>*. Um comando precisa ser criado antes que possa ser associado com um elemento da interface do usuário no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.

Junto ao botão Criar um novo comando encontra-se o botão Localizar comando ou texto. O botão Localizar comando ou texto exibe a caixa de diálogo Localizar e substituir, onde é possível procurar por ou substituir seqüências de texto somente no painel Lista de comandos.

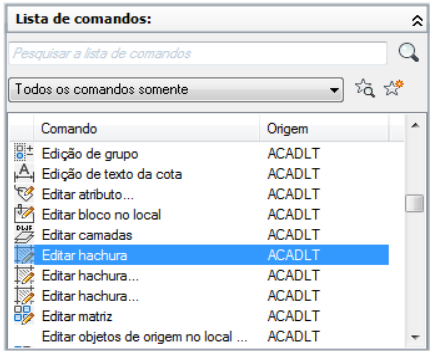
A lista suspensa Categorias junto ao topo do painel Lista de comandos contém uma lista de categorias predefinidas usadas para filtrar comandos exibidos na caixa Lista de comandos. Há muitas categorias diferentes entre as quais você pode selecionar, por exemplo

- **Todos os comandos**. Exibe todos os comandos para cada um dos arquivos de personalização carregados.

- **Comandos personalizados**. Exibe os comandos definidos pelo usuário que forma adicionados aos arquivos de personalização carregados. Estes comandos não fazem parte de um arquivo de personalização que é entregue com o AutoCAD LT.
- **Elementos de controle**. Exibe os controles especiais que podem ser adicionados na barra de ferramentas ou no painel da faixa de opções, como listas suspensas, deslizadores e outros controles.

Os comandos e controles disponíveis são exibidos na parte inferior do painel Lista de comandos. Os nomes dos comandos disponíveis, a imagem que está atribuída a um comando, e o nome do grupo de personalização ao qual aquele comando está atribuído, são exibidos. Quando o cursor passa sobre o topo de um comando, a macro atribuída ao comando é exibida na dica de ferramenta.

No topo do painel Lista de comandos encontra-se o campo Filtro de comandos que permite filtrar a Lista de comandos com base na sequência de texto inserida. A sequência de texto é coincidida com qualquer parte de um nome de comando, e os comandos com as coincidências de seqüência de texto são exibidos na caixa Lista de comandos.



Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Trabalhar com o painel Visualização dinâmica

O painel Visualização dinâmica controla a exibição de painéis adicionais que respondem ao item que foi selecionado no painel Personalizações em ou no painel Lista de comandos.

Com base no item selecionado, um ou mais dos seguintes painéis serão exibidos:

- Imagem do botão
- Informações
- Visualização do painel
- Propriedades
- Propriedades rápidas
- Atalhos
- Visualização da barra de ferramentas
- Conteúdo da área de desenho

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Como a personalização foi alterada

Embora a técnica básica de personalização permanece a mesma em relação as versões anteriores do produto, o ambiente a ser utilizado para personalizar o produto foi modificado a partir do AutoCAD 2006.

Todas as opções anteriores de personalização ainda estão disponíveis. Você ainda é capaz de criar, editar e excluir elementos de interface; você pode criar arquivos de personalização parciais; você pode usar macros e expressões DIESEL.

No entanto, você não mais pode executar tarefas de personalização ao criar ou editar arquivos de texto MNU ou MNS na mão. Todas as personalizações são efetuadas através da interface do programa, no editor Personalizar interface do usuário (CUI).

Arquivos de menus versus arquivos de personalização

Em versões anteriores ao AutoCAD 2006, você personalizava a interface do usuário ao editar um arquivo MNU ou MNS em um editor de texto ASCII como o Bloco de notas. Você inseria e verificava dados de personalização no arquivo de texto, o que podia ser um processo tedioso e sujeito a erros. Como resultado, um simples erro de sintaxe (como parênteses não coincidentes) no arquivo de texto, podia invalidar todo o arquivo de menu, levando-o de volta ao arquivo de texto para investigar onde se encontrava o erro.

Com o editor Personalizar interface do usuário (CUI), você arrasta um comando para um menu ou barra de ferramentas, ou clica com o botão direito do mouse para adicionar, excluir ou modificar um elemento da interface do usuário. O editor Personalizar interface do usuário (CUI) exibe propriedades de elementos e uma lista de opções para seleção. Isso previne a criação de erros de sintaxe ou erros de ortografia que possam ter ocorrido quando você inseriu manualmente texto em um arquivo MNU ou MNS.

Os arquivos MNU e MNS utilizados no passado foram substituídos por apenas um tipo de arquivo, o arquivo CUIx com base no XML. O CUIx é o sucessor do formato de arquivo CUI que foi introduzido no AutoCAD 2006.

O formato com base no XML do arquivo CUIx, permite que o produto rastreie as personalizações. Quando você atualizar para uma futura versão do programa, todas as suas personalizações serão automaticamente integradas na nova versão. O formato XML também suporta uma compatibilidade reversa de arquivo de personalização. Isto significa que você pode visualizar o arquivo CUIx de uma versão futura na versão anterior, preservando os dados de personalização da versão futura. No entanto, não é possível modificar versões futuras do arquivo CUIx em versões anteriores. Para obter mais informações sobre como migrar dados de personalização, consulte Transferir e migrar a personalização na página 341.

A tabela a seguir lista os arquivos de menus que eram entregues com o produto e mostra como estes arquivos são mapeados para o AutoCAD LT 2012.

Arquivos de menus mapeados para arquivos CUIx

Arquivo de menus	Descrição	No AutoCAD LT 2012	Descrição da alteração
MNU	Arquivo de texto ASCII. Nas versões anteriores, definia a maioria dos elementos de interface do usuário. O arquivo MNU principal, *aclt.mnu*, foi automaticamente carregado quando você iniciou o produto. Arquivos MNU parciais podiam ser carregados ou descarregados, quando necessário, durante a sessão de desenho.	CUIx	Um arquivo XML que define a maioria dos elementos da interface do usuário. O arquivo CUIx principal, *acadlt.cuix*, é automaticamente carregado quando você inicia o produto. Arquivos CUIx parciais podem ser carregados ou descarregados como necessário durante uma sessão de desenho.
MNS	Arquivo de menu de origem. Era o mesmo que o arquivo de texto ASCII MNU, mas não continha comentários ou formatação especial.	CUIx	Um arquivo XML que define a maioria dos elementos da interface do usuário. O arquivo CUIx principal, *acadlt.cuix*, é automaticamente carregado quando você inicia o produto. Arquivos CUIx parciais podem ser carregados ou descarregados como necessário durante uma sessão de desenho.
MNC	Arquivo de texto ASCII compilado. Continha a seqüência de caracteres e sintaxe de comando que definia a funcionalidade e aparência dos elementos de interface.	CUIx	Um arquivo XML que define a maioria dos elementos da interface do usuário. O arquivo CUIx principal, *acadlt.cuix*, é automaticamente carregado quando você inicia o produto. Arquivos CUIx parciais podem ser carregados ou des-

Arquivos de menus mapeados para arquivos CUIx

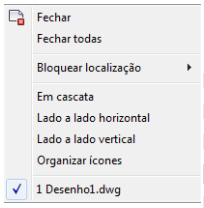
Arquivo de menus	Descrição	No AutoCAD LT 2012	Descrição da alteração
			carregados como necessário durante uma sessão de desenho.
MNR	Arquivo de recursos de menu. Contém os bitmaps que são usados pelos elementos da interface do usuário.	MNR	Sem alteração.

Estrutura de arquivo de texto de menu versus a estrutura CUI e CUIx

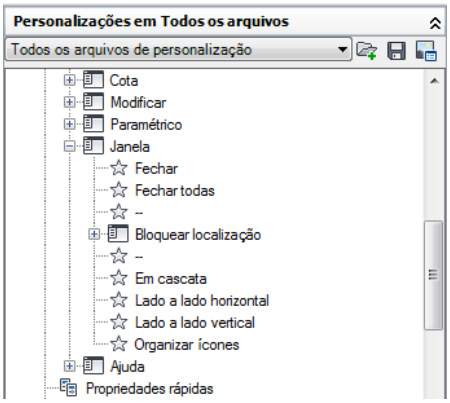
Nas versões anteriores do AutoCAD 2006, você adicionava, editava e excluía informações de menu diretamente em um arquivo texto. No AutoCAD 2006 e posterior, você usa o editor Personalizar interface do usuário (CUI).

A seguir se encontra um exemplo de como era a aparência do menu Janela no arquivo de menu herdado *aclt.mnu*.

Conteúdo do menu Janela no *aclt.mnu*

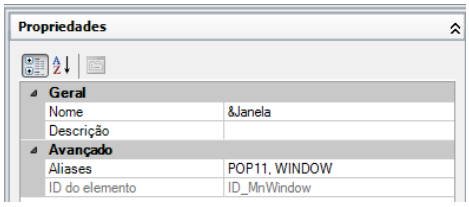
Menu Janela	Descrição
	***POP10 **WINDOW ID_MnWindow [&Window] ID_DWG_CLOSE [Cl&ose]^C^C_close ID_WINDOW_CLOSEALL [C&lose All]^C^C_closeall [--] ID_WINDOW_CASCADE [&Cascade]^C^C_syswindows;_cascade ID_WINDOW_TILE_HORZ [Tile &Horizontally]^C^C_syswindows;_hor ID_WINDOW_TILE_VERT [&Tile Vertically]^C^C_syswindows;_vert ID_WINDOW_ARRANGE [&Arrange Icons]^C^C_syswindows;_arrange

Compare os dados de menus acima com os mesmos dados de menu como exibido no editor Personalizar interface do usuário (CUI), na visualização em árvore.

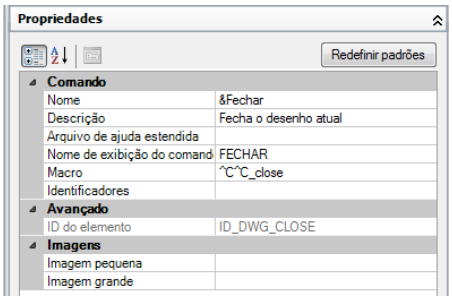


Para obter uma comparação mais detalhada, seguem exemplos das propriedades do menu Janela, propriedades do comando Fechar, propriedades do comando Fechar todos, e o menu de atalho Janela que é exibido com a opção Inserir separador.

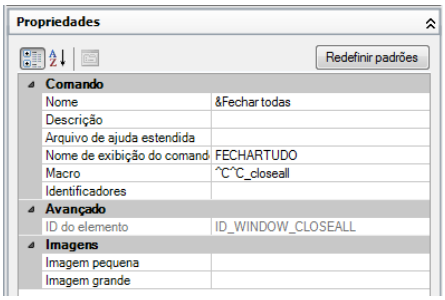
Painel Propriedades no menu Janela



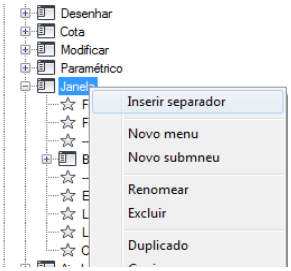
Menu Janela, painel Propriedades para o comando Fechar



Menu Janela, painel Propriedades para o comando Fechar todos



Nó da árvore do menu Janela, menu de atalho exibido com a opção Inserir separador

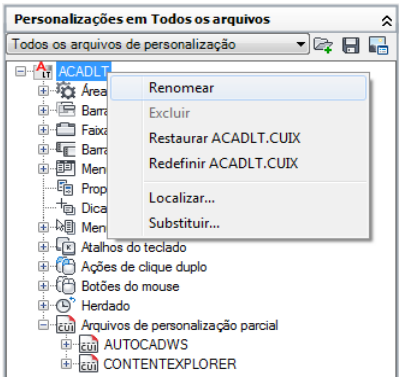


Grupo de menus versus Grupo de personalização

Não há diferença entre um *grupo de menus* (o termo usado na versão anterior) e um *grupo de personalização*. Um arquivo CUIx carregado no AutoCAD LT precisa ter um nome de grupo único de personalização, para prevenir conflitos entre arquivos de personalização no programa.

O arquivo CUIx principal, *acadlt.cuix*, por padrão, tem um grupo de personalização denominado ACADLT. Você pode carregar quantos arquivos de personalização que desejar, desde que cada um tenha um nome único de grupo de personalização.

A seguir se encontra um exemplo de como é possível alterar o nome do grupo de personalização ACAD na guia Personalizar do editor Personalizar interface do usuário (CUI). É possível alterar o arquivo CUIx parcial (denominado PERSONALIZADO) neste exemplo) utilizando o mesmo método.



Ajuda dinâmica

A Ajuda dinâmica é um recurso que está no sistema de Ajuda on-line e referencia alguns dos elementos da personalização que são encontrados no arquivo CUIx, quando este é carregado no AutoCAD LT. O que a Ajuda dinâmica faz é procurar pela ID do elemento de um comando que foi identificado no sistema de Ajuda on-line e onde aquele comando está sendo referenciado em um painel da faixa de opções ou menu quando o arquivo CUIx é carregado.

Se o comando está em um painel da faixa de opções ou menu, acesse o comando está atualizado no sistema de Ajuda on-line para refletir a nova localização do comando. Se um dos comandos padrão que é fornecido com o AutoCAD LT for movido de um painel da faixa de opções ou menu para outro, o sistema de Ajuda on-line irá automaticamente refletir esta mudança na próxima vez que for exibido. No momento, somente os comandos nos painéis da faixa de opções e menus funcionam com a Ajuda dinâmica.

A Ajuda dinâmica pode não ser corretamente exibida se um comando está indisponível:

- Em um dos arquivos CUIx carregados
- Em um menu, painel da faixa de opções ou guia da faixa de opções da área de desenho atual

---

OBSERVAÇÃO A Ajuda dinâmica somente funciona com documentos da Ajuda on-line que vêm com o AutoCAD LT, e não tem efeito sobre a documentação de terceiros.

Consulte também:

- Transferir e migrar a personalização na página 341
- Criar e modificar um arquivo CUIx parcial na página 85
- Criar um arquivo CUIx corporativo na página 89

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

EXPORTARCUI

Exporta configurações personalizadas do arquivo CUIx principal para um arquivo CUIX corporativo ou parcial.

IMPORTARCUI

Importa configurações personalizadas de um arquivo CUIx corporativo ou parcial no arquivo CUIx principal.

CARREGARCUI

Carrega um arquivo CUIx.

DESCARREGARCUI

Descarrega um arquivo CUIx.

QUICKCUI

Exibe o editor Customize User Interface Editor em um estado retraído.

Glossário de personalização

Você deverá conhecer diversos termos para a personalização do AutoCAD LT 2012.

Arquivo Personalização (CUIx) Um arquivo de pacote que contém múltiplos arquivos com base no XML e arquivos de imagens personalizadas. Cada um dos arquivos com base no XML contêm os dados para um tipo diferente de elemento da interface do usuário que pode ser personalizado. As imagens personalizadas que são armazenadas no arquivo, são as que são referenciadas

pelos comandos definidos nos dados de personalização e não são armazenadas em um DLL de recurso. É possível modificar um arquivo de personalização através do editor Personalizar a interface do usuário (CUI). O arquivo CUIx substitui os arquivos CUI, MNU, MNS e MNC que eram utilizados para definir menus em versões anteriores ao AutoCAD LT 2012.

Grupo de personalizações Um nome que é atribuído a um arquivo CUIx para identificar o conteúdo de personalização no arquivo CUIx. Um arquivo CUIx carregado no AutoCAD LT precisa ter um nome único de grupo de personalizações, para prevenir conflitos entre os arquivos CUIx e o programa. Em versões anteriores do AutoCAD 2006, denominado como *grupo de menus*.

ID de elemento Um identificador único de um elemento de interface. Em versões anteriores, denominada uma *tag*.

Painel Uma estrutura organizacional utilizada para criar o layout de comandos e controles para a exibição no painel que estava disponível no AutoCAD LT 2007 e no AutoCAD LT 2008. O painel foi substituído pela faixa de opções no AutoCAD LT 2012 2009 e posterior. Para obter mais informações sobre como transferir painéis para a faixa de opções, consulte Para copiar um painel para um painel da faixa de opções na página 164.

Arquivo de personalização corporativa Um arquivo CUIx que é normalmente controlado por um gerente de CAD. Acessado com freqüência por muitos usuários e armazenado em um local compartilhado de rede. O arquivo é de somente leitura para os usuários para prevenir a alteração de dados no arquivo. Um gerente de CAD cria um arquivo CUIx corporativo ao modificar o arquivo CUIx principal e a seguir salvando o arquivo no local de rede compartilhada. Os usuários então especificam este arquivo na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos.

Elemento da interface Um objeto que pode ser personalizado, como uma barra de ferramentas, menu suspenso, tecla de atalho, e assim por diante. É um nó no painel Personalizações em *<nome do arquivo>* que contém itens da interface do usuário.

Item da interface Partes individuais de um elemento de interface, como um botão de barra de ferramentas, item de menu suspenso, tecla de atalho, tecla de sobreposição temporária, e assim por diante.

Arquivo de personalização herdada (CUI) Um arquivo com base no XML que armazena dados de personalização para o AutoCAD 2006 ao AutoCAD LT 2012 2009. O arquivo CUI foi substituído pelo arquivo CUIx. Um arquivo CUIx pode ser gerado a partir de um arquivo CUI utilizando a guia Transferir do comando CUI.

Arquivo (Menus herdados) (MNS) Um arquivo com base no ASCII que armazena dados de personalização de menus para o AutoCAD 2005 e anteriores. A maioria dos arquivos precisam ser editados fora do AutoCAD LT usando um editor de texto como o Bloco de notas, mas há alguns recursos que podem ser personalizados no AutoCAD LT usando o comando CUSTOMIZE. O arquivo MNS foi substituído pelo arquivo CUIx. Um arquivo CUIx pode ser gerado a partir de um arquivo MSN utilizando a guia Transferir do comando CUI.

Arquivo de modelo de menu herdado (MNU) Um arquivo com base no ASCII que é usado como um modelo para definir o conteúdo do arquivo MNS quando o arquivo MNU é carregado no AutoCAD LT com o comando MENU. O arquivo MNU é usado no AutoCAD 2005 e anteriores, e é bastante similar ao arquivo MNS. O arquivo MNU foi substituído pelo arquivo CUIx. Um arquivo CUIx pode ser gerado a partir de um arquivo MNU utilizando a guia Transferir do comando CUI.

Macro Uma série de comandos que são executados em uma seqüência definida para completar uma tarefa de desenho.

Arquivo de personalização principal Um arquivo CUIx gravável que define a maioria do elementos da interface do usuário (incluindo os menus, barra de ferramentas, aceleradores de teclado padrão, e assim por diante). O arquivo *acadlt.cuix* (o arquivo padrão de CUIx principal) é automaticamente carregado quando o AutoCAD LT é iniciado.

Faixa de opções Um elemento de interface que exibe painéis compostos de comandos e controles que podem ser estacionados na horizontal ou vertical ao longo da janela do aplicativo de programa.

Painel Faixa de opções Uma estrutura organizacional usada para estabelecer o layout dos comandos e controles para exibição na faixa de opções ou como uma interface do usuário flutuante.

Paleta Um elemento de interface do usuário que pode ser encaixado ou flutuante na área de desenho. As paletas incluem a janela Linha de comando, a janela Paletas de ferramentas, a paleta Propriedades, e assim por diante.

Arquivo de personalização parcial Qualquer arquivo CUIx que não está definido como o arquivo CUIx principal ou corporativo. É possível carregar e descarregar arquivos CUIx parciais conforme sua necessidade durante uma sessão de desenho.

Barra de ferramentas Acesso rápido Um elemento da interface localizado a direita do menu do aplicativo e que fornece o acesso direto a um conjunto definido de comandos.

Nó Árvore Uma estrutura hierárquica no editor Personalizar interface do usuário (CUI) que contém elementos e itens de interface, que podem ser importados, exportados e personalizados.

Área de desenho Uma coleção de elementos da interface do usuário, incluindo seu conteúdo, propriedades, estados de exibição e localizações.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

EXPORTARCUI

Exporta configurações personalizadas do arquivo CUIx principal para um arquivo CUIX corporativo ou parcial.

IMPORTARCUI

Importa configurações personalizadas de um arquivo CUIx corporativo ou parcial no arquivo CUIx principal.

CARREGARCUI

Carrega um arquivo CUIx.

DESCARREGARCUI

Descarrega um arquivo CUIx.

PERSONALIZAR

Paletas de ferramentas e grupos de paletas de ferramentas personalizadas.

QUICKCUI

Exibe o editor Customize User Interface Editor em um estado retraído.

RIBBON

Abre a janela Ribbon.

FECHARFAIXAOPCOES

Fecha a janela Ribbon.

TOOLPALETTES

Abre a janela Tool Palettes.

FECHARPALETASFERRAM

Fecha a janela Tool Palettes.

Variáveis de sistema

DBLCLKEDIT

Controla o comportamento da edição com clique duplo na área do desenho.

ROLLOVERTIPS

Controla a exibição de dicas de ferramentas de sobreposição ao passar o cursor sobre um objeto.

TOOLTIPS

Controla a exibição de dicas de ferramentas na faixa de opções, nas barras de ferramentas e em outros elementos da interface do usuário.

Trabalhar com o editor Personalizar a interface do usuário (CUI)

Com o editor Personalizar a interface do usuário (CUI), é possível criar e gerenciar comandos padrão e personalizados e elementos da interface do usuário.

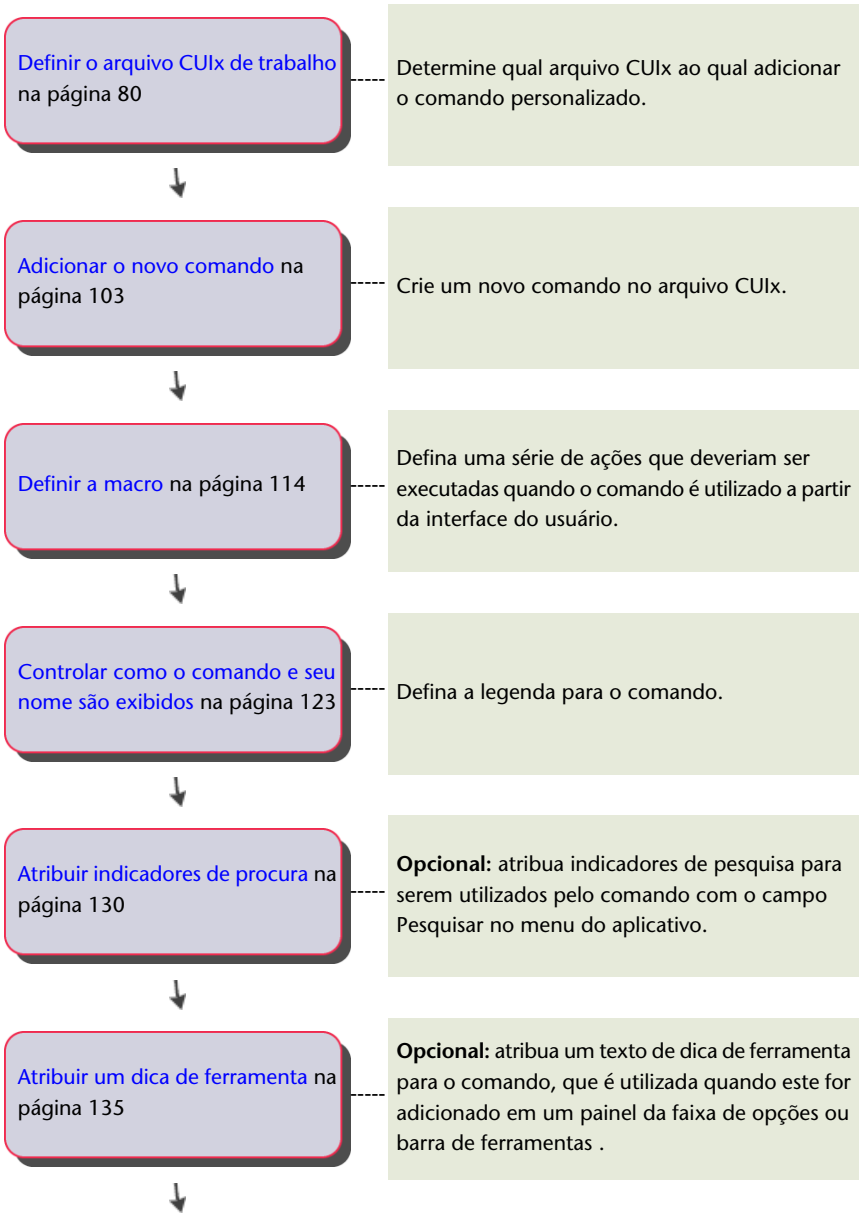
Ao personalizar a interface do usuário, é possível organizar e acessar os comandos que você utiliza com freqüência. Também é possível estender o AutoCAD LT ao criar seus próprios comandos personalizados. Utilize os diagramas neste tópico para entender as etapas requeridas para criar com êxito um comando personalizado ou para personalizar os diversos elementos da interface do usuário disponíveis para a personalização.

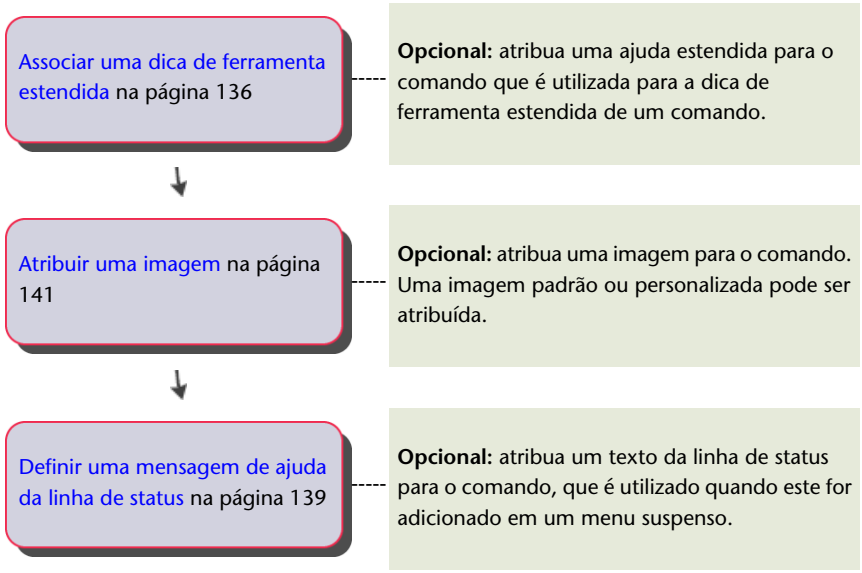
Criar um comando

São utilizados comandos personalizados para definir uma série de ações que deveriam ser executadas quando o comando personalizado é utilizado. Também é possível determinar como o comando deveria aparecer quando adicionado na interface do usuário.

Ao criar um comando personalizado, você precisa fornecer um nome único para o comando, para a ID do elemento e para a macro. Após a definição das propriedades básicas do comando, é possível atribuir valores para propriedades adicionais que determinam o conteúdo para a dica da ferramenta do comando, uma imagem e indicadores de pesquisa. Para obter mais informações sobre

como criar comandos personalizados, consulte Personalizar comandos na página 100.


Definir o arquivo CUIx de trabalho na página 80
Determine qual arquivo CUIx ao qual adicionar o comando personalizado.
Adicionar o novo comando na página 103
Crie um novo comando no arquivo CUIx.
Definir a macro na página 114
Defina uma série de ações que deveriam ser executadas quando o comando é utilizado a partir da interface do usuário.
Controlar como o comando e seu nome são exibidos na página 123
Defina a legenda para o comando.
Atribuir indicadores de procura na página 130
Opcional: atribua indicadores de pesquisa para serem utilizados pelo comando com o campo Pesquisar no menu do aplicativo.
Atribuir um dica de ferramenta na página 135
Opcional: atribua um texto de dica de ferramenta para o comando, que é utilizada quando este for adicionado em um painel da faixa de opções ou barra de ferramentas .


Associar uma dica de ferramenta estendida na página 136
Opcional: atribua uma ajuda estendida para o comando que é utilizada para a dica de ferramenta estendida de um comando.
Atribuir uma imagem na página 141
Opcional: atribua uma imagem para o comando. Uma imagem padrão ou personalizada pode ser atribuída.
Definir uma mensagem de ajuda da linha de status na página 139
Opcional: atribua um texto da linha de status para o comando, que é utilizado quando este for adicionado em um menu suspenso.

Criar elementos da interface do usuário

Os elementos da interface do usuário são utilizados para organizar e exibir comandos no AutoCAD LT.

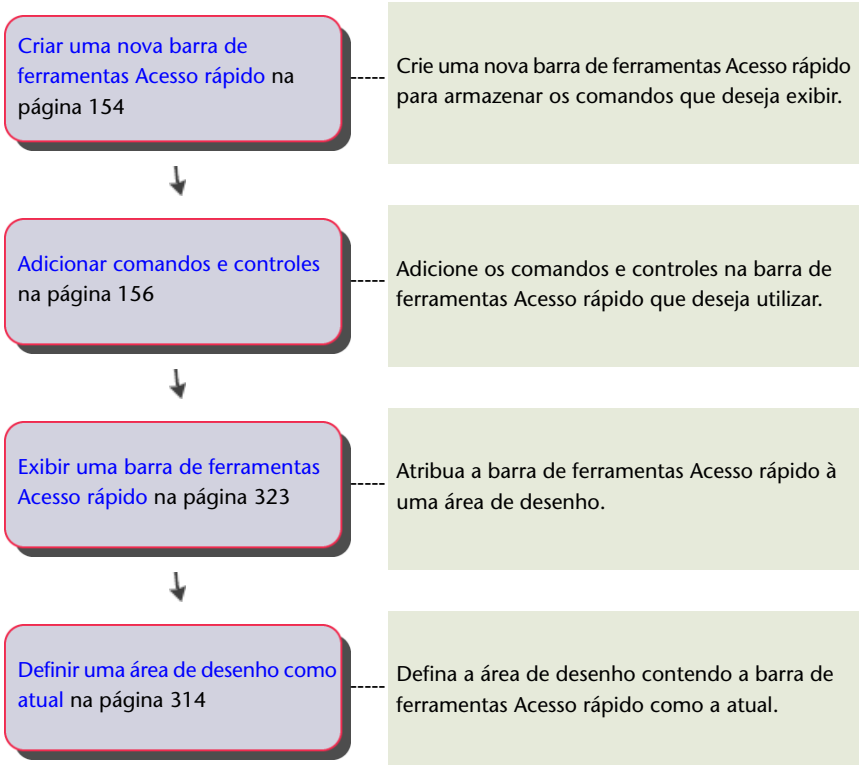
Para decidir quais elementos personalizados da interface do usuário devem ser criados, determine com que freqüência deseja acessar o comando. A seguir determine se você deseja adicionar o comando personalizado em uma tecla de atalho, na barra de ferramentas Acesso rápido, em um painel da faixa de opções ou em outro tipo de elemento da interface do usuário.

Criar uma barra de ferramentas Acesso rápido

Você cria as barras de ferramentas Acesso rápido no editor CUI, para determinar quais comandos e controles são exibidos na barra de ferramentas Acesso rápido.

As barras de ferramentas Acesso rápido são utilizadas para organizar e exibir comandos de utilização frequente. Para obter mais informações sobre como

personalizar a barra de ferramentas Acesso rápido, consulte Barras de ferramentas Acesso rápido na página 153.


Criar uma nova barra de ferramentas Acesso rápido na página 154
Crie uma nova barra de ferramentas Acesso rápido para armazenar os comandos que deseja exibir.
Adicionar comandos e controles na página 156
Adicione os comandos e controles na barra de ferramentas Acesso rápido que deseja utilizar.
Exibir uma barra de ferramentas Acesso rápido na página 323
Atribua a barra de ferramentas Acesso rápido à uma área de desenho.
Definir uma área de desenho como atual na página 314
Defina a área de desenho contendo a barra de ferramentas Acesso rápido como a atual.

Personalizar a faixa de opções

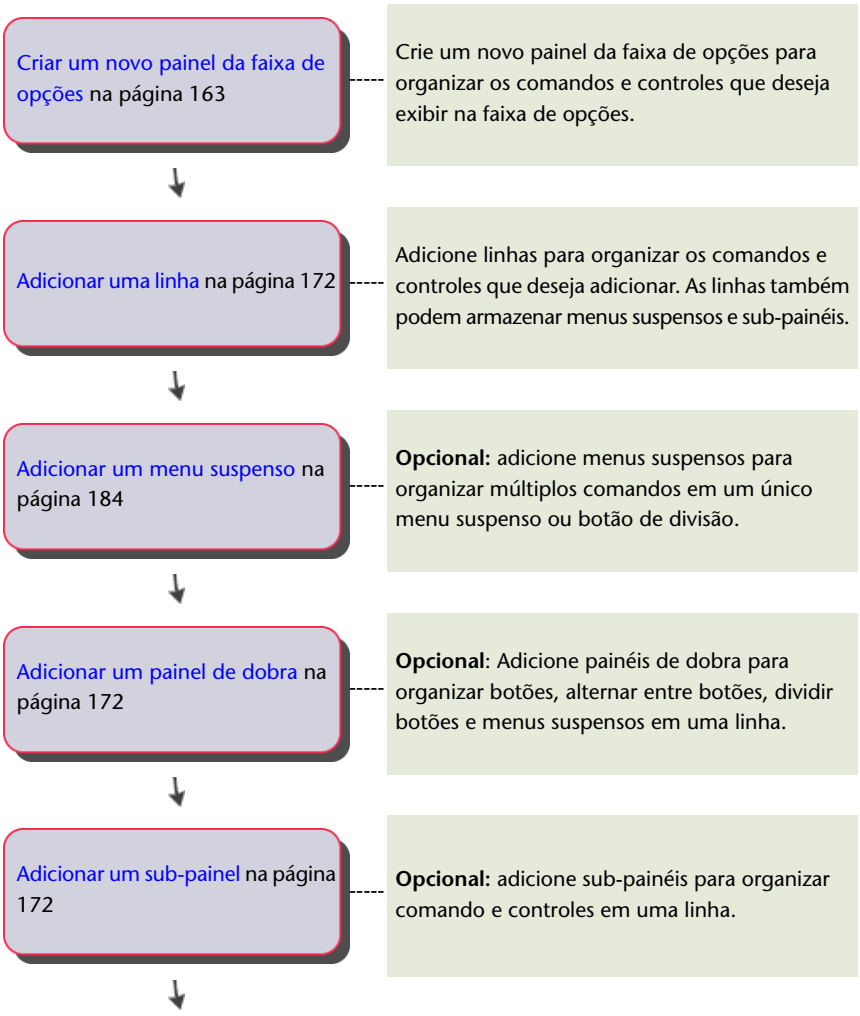
A personalização da faixa de opções é dividida em três componentes principais: painéis, guias e estados de guia contextual. Cada componente da faixa de opções é utilizado para organizar e exibir os comandos que deseja utilizar com freqüência.

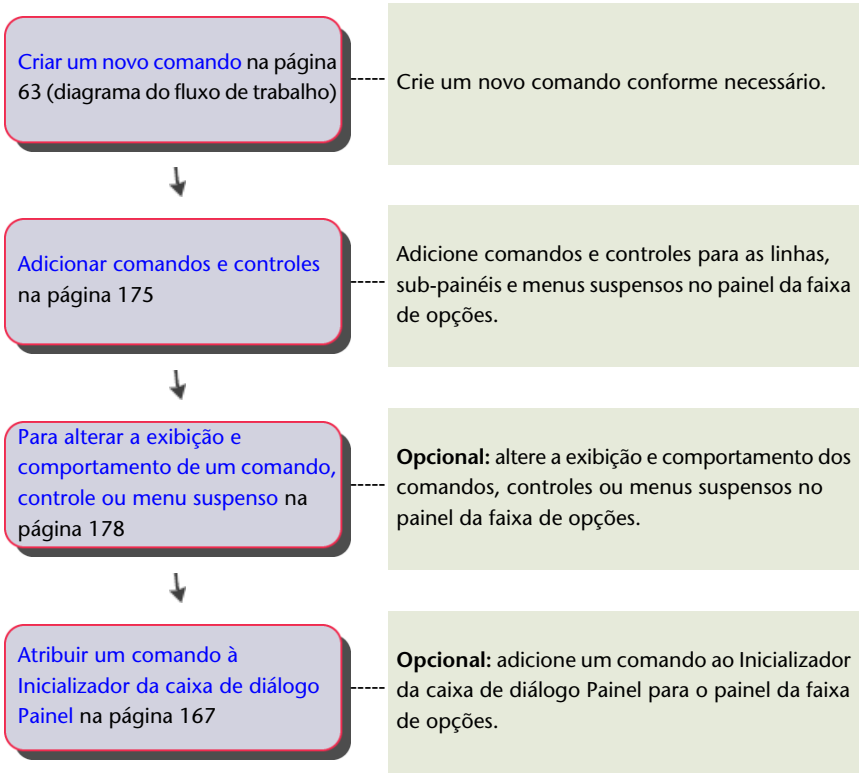
Criar um painel da faixa de opções

Os painéis da faixa de opções organizam os comandos e controles na faixa de opções.

Você utiliza linhas, sub-painéis e menus suspensos em um painel da faixa de opções para organizar os comandos e controles que deseja exibir na faixa de

opções. Cada painel é dividido em duas metades com um separador de painel, uma metade superior e uma metade inferior. As linhas acima do separador do painel são exibidas por padrão, enquanto aqueles que estão abaixo dele somente são exibidos quando o painel é expandido. Cada painel pode ter um comando atribuído para seu botão Inicializador do painel, que pode ser utilizado para iniciar uma caixa de diálogo associada. Para obter mais informações sobre a personalização do painel da faixa de opções, consulte Painéis da faixa de opções na página 161.


Criar um novo painel da faixa de opções na página 163
Crie um novo painel da faixa de opções para organizar os comandos e controles que deseja exibir na faixa de opções.
Adicionar uma linha na página 172
Adicione linhas para organizar os comandos e controles que deseja adicionar. As linhas também podem armazenar menus suspensos e sub-painéis.
Adicionar um menu suspenso na página 184
Opcional: adicione menus suspensos para organizar múltiplos comandos em um único menu suspenso ou botão de divisão.
Adicionar um painel de dobra na página 172
Opcional: Adicione painéis de dobra para organizar botões, alternar entre botões, dividir botões e menus suspensos em uma linha.
Adicionar um sub-painel na página 172
Opcional: adicione sub-painéis para organizar comando e controles em uma linha.


Criar um novo comando na página 63 (diagrama do fluxo de trabalho)
Crie um novo comando conforme necessário.
Adicionar comandos e controles na página 175
Adicione comandos e controles para as linhas, sub-painéis e menus suspensos no painel da faixa de opções.
Para alterar a exibição e comportamento de um comando, controle ou menu suspenso na página 178
Opcional: altere a exibição e comportamento dos comandos, controles ou menus suspensos no painel da faixa de opções.
Atribuir um comando à Inicializador da caixa de diálogo Painel na página 167
Opcional: adicione um comando ao Inicializador da caixa de diálogo Painel para o painel da faixa de opções.

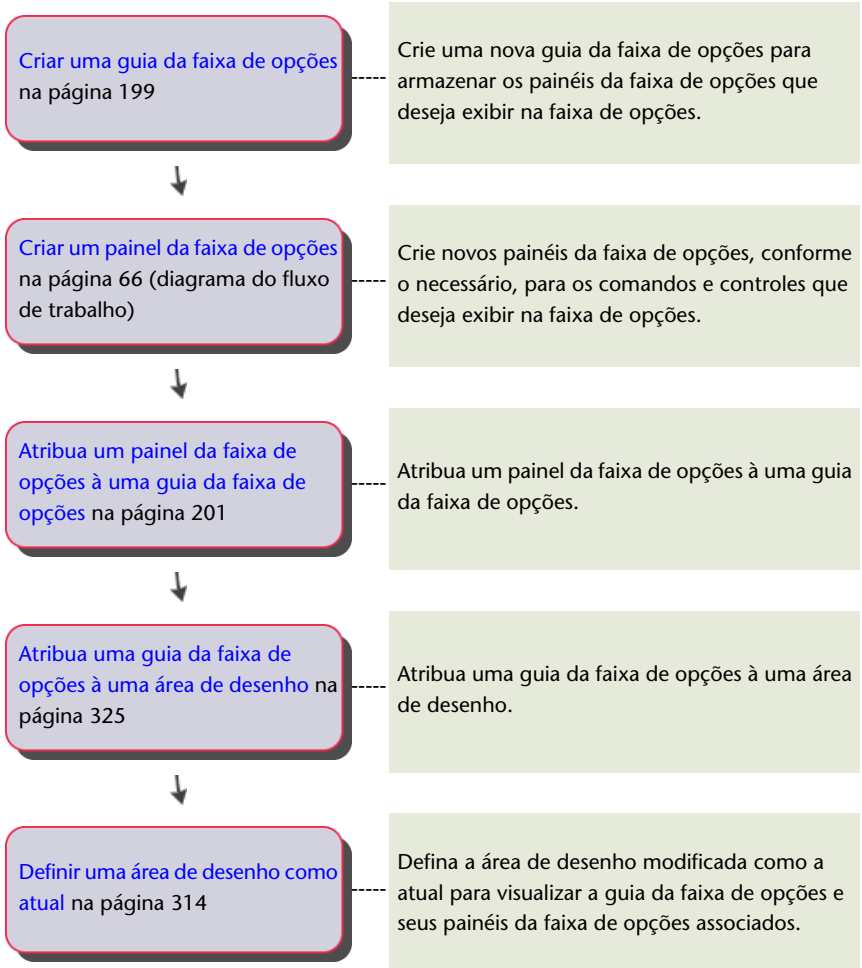
Após ter criado um painel da faixa de opções, ele precisa ser adicionado a uma guia da faixa de opções, antes que possa ser exibido na faixa de opções. para obter mais informações sobre como atribuir um painel da faixa de opções para um painel da faixa de opções, consulte o diagrama de fluxo de trabalho Criar uma guia da faixa de opções na página 68.

Criar uma guia da faixa de opções

As guias da faixa de opções controlam e organizam a exibição dos painéis da faixa de opções na faixa de opções.

Você cria guias da faixa de opções para organizar múltiplos painéis da faixa de opções em um grupo único de ferramentas relacionadas. Após os painéis da faixa de opções terem sido adicionados a guia da faixa de opções, a guia da faixa de opções precisa ser atribuída à uma área de desenho antes que seja

exibida na faixa de opções. Para obter mais informações sobre a personalização da guia da faixa de opções, consulte Guias da Faixa de opções na página 196.

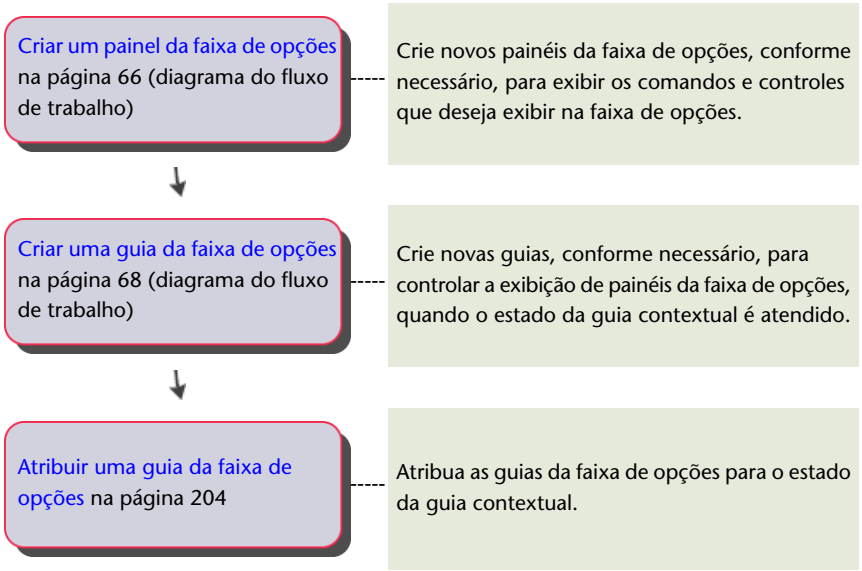

Criar uma guia da faixa de opções na página 199
Crie uma nova guia da faixa de opções para armazenar os painéis da faixa de opções que deseja exibir na faixa de opções.
Criar um painel da faixa de opções na página 66 (diagrama do fluxo de trabalho)
Crie novos painéis da faixa de opções, conforme o necessário, para os comandos e controles que deseja exibir na faixa de opções.
Atribua um painel da faixa de opções à uma guia da faixa de opções na página 201
Atribua um painel da faixa de opções à uma guia da faixa de opções.
Atribua uma guia da faixa de opções à uma área de desenho na página 325
Atribua uma guia da faixa de opções à uma área de desenho.
Definir uma área de desenho como atual na página 314
Defina a área de desenho modificada como a atual para visualizar a guia da faixa de opções e seus painéis da faixa de opções associados.

Criar um estado de guia contextual da faixa de opções

Um estado de guia contextual é utilizado para controlar a exibição das guias a faixa de opções na faixa de opções quando determinados comandos estão ativos ou um objeto é selecionado.

Você atribui guias da faixa de opções para um estado de guia contextual para exibir comandos e controles na faixa de opções ao trabalhar em um contexto

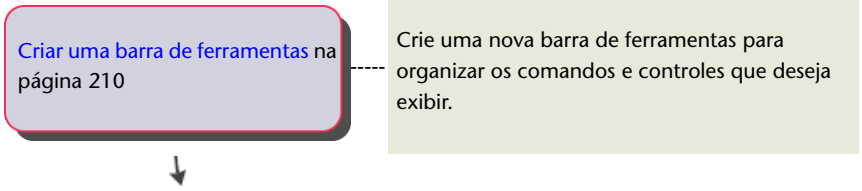
específico. Para obter mais informações sobre a personalização dos estados da guia contextual, consulte Estados da guia contextual da Faixa de opções na página 204.

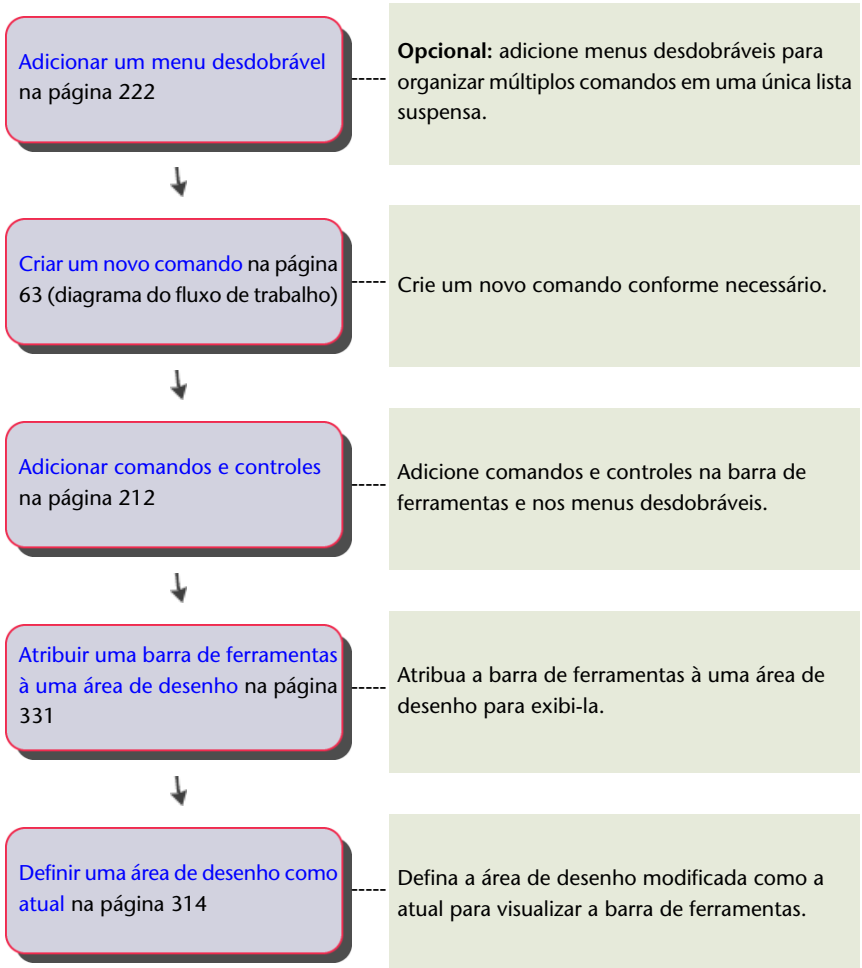

Criar um painel da faixa de opções na página 66 (diagrama do fluxo de trabalho)
Crie novos painéis da faixa de opções, conforme necessário, para exibir os comandos e controles que deseja exibir na faixa de opções.
Criar uma guia da faixa de opções na página 68 (diagrama do fluxo de trabalho)
Crie novas guias, conforme necessário, para controlar a exibição de painéis da faixa de opções, quando o estado da guia contextual é atendido.
Atribuir uma guia da faixa de opções na página 204
Atribua as guias da faixa de opções para o estado da guia contextual.

Criar uma barra de ferramentas

As barras de ferramentas organizam comandos e controles em pequenas janelas encaixáveis.

É possível adicionar comandos e controles à uma barra de ferramentas para tornar mais fácil o acesso aos comandos que utilizados. Os comandos em uma barra de ferramentas podem ser exibidos como um botão único ou um agrupamento de botões com um menu desdobrável. Para obter mais informações sobe a personalização da barra de ferramentas, consulte Criar e editar barras de ferramentas na página 207.


Criar uma barra de ferramentas na página 210
Crie uma nova barra de ferramentas para organizar os comandos e controles que deseja exibir.

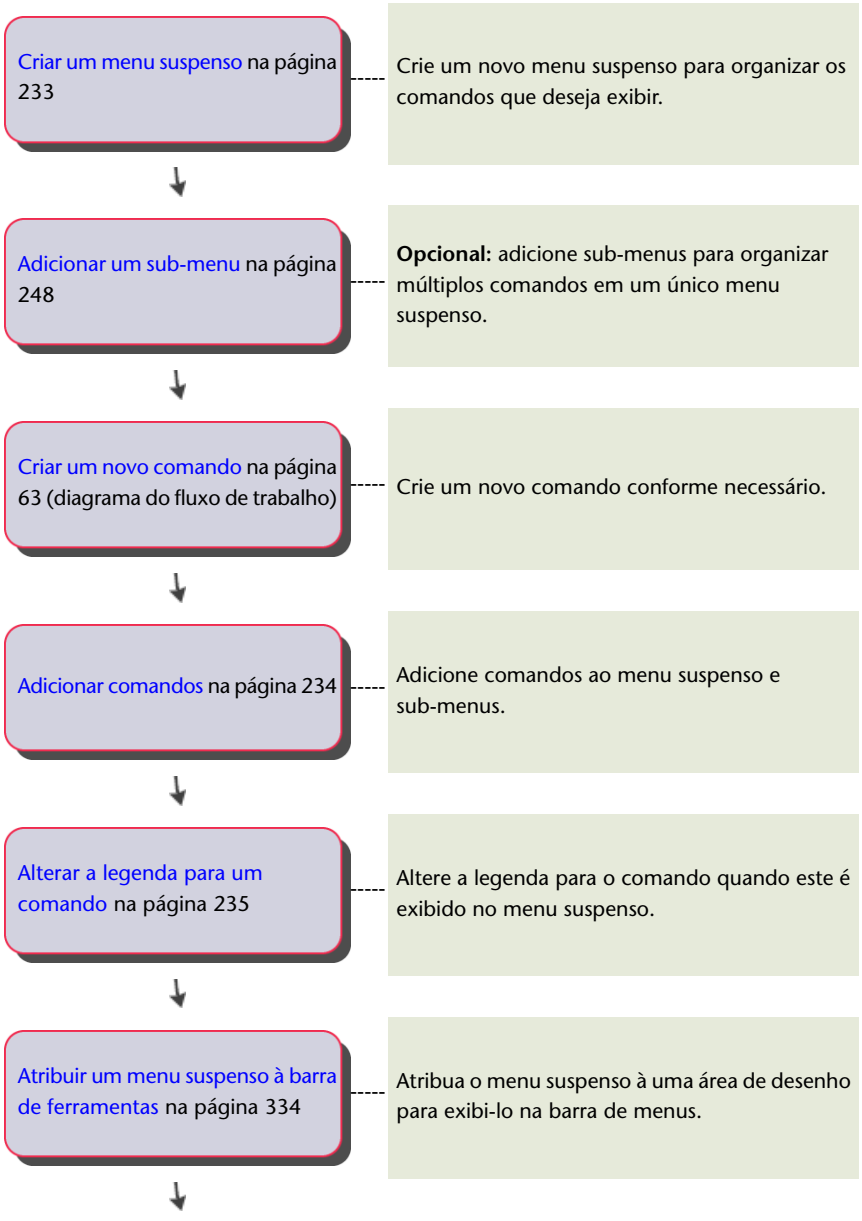

Adicionar um menu desdobrável na página 222
Opcional: adicione menus desdobráveis para organizar múltiplos comandos em uma única lista suspensa.
Criar um novo comando na página 63 (diagrama do fluxo de trabalho)
Crie um novo comando conforme necessário.
Adicionar comandos e controles na página 212
Adicione comandos e controles na barra de ferramentas e nos menus desdobráveis.
Atribuir uma barra de ferramentas à uma área de desenho na página 331
Atribua a barra de ferramentas à uma área de desenho para exibi-la.
Definir uma área de desenho como atual na página 314
Defina a área de desenho modificada como a atual para visualizar a barra de ferramentas.

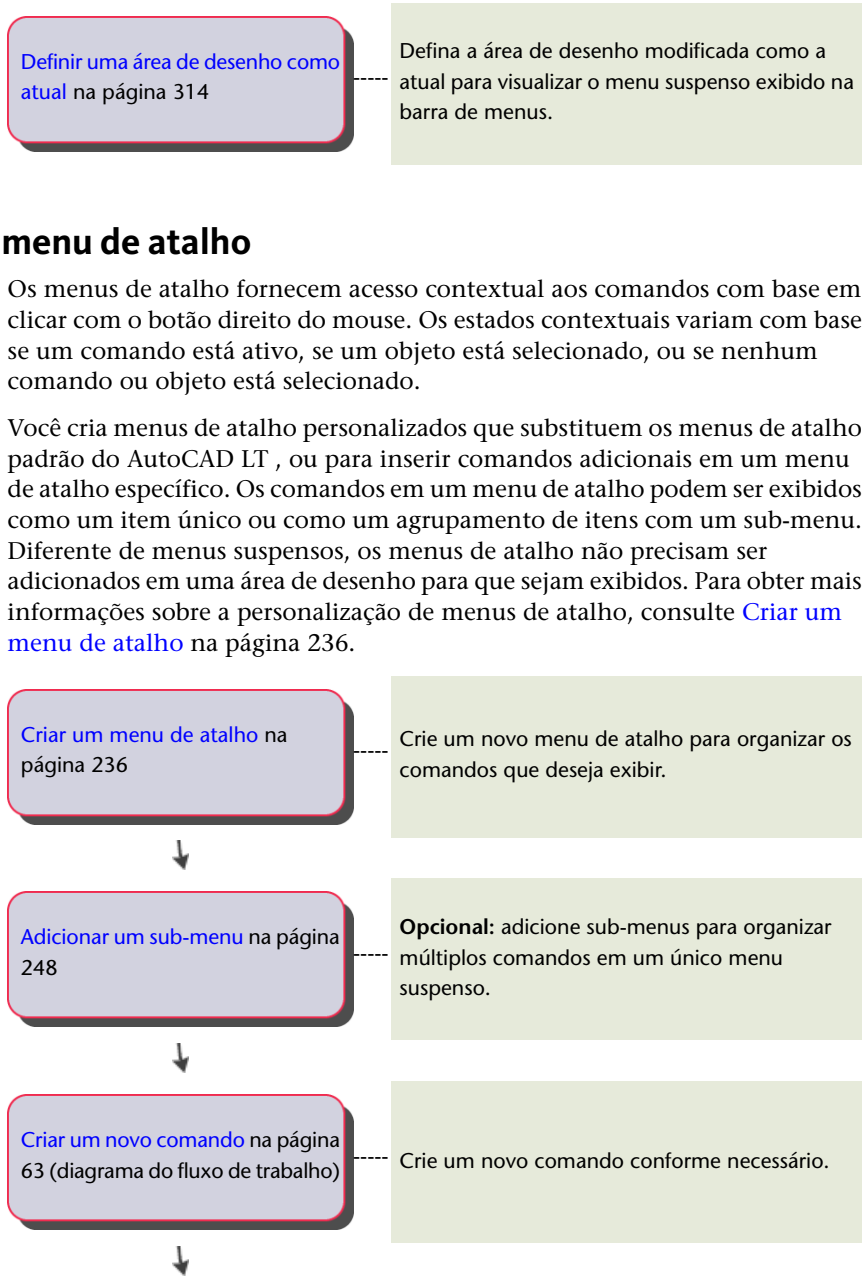
Criar um menu suspenso

Os menus suspensos ocupam o menor espaço no quadro do aplicativo AutoCAD LT comparados com todos os elementos da interface do usuário, e fornecem o acesso à uma ampla gama de comandos.

Você pode adicionar comandos a um menu suspenso para fácil acesso a ele na barra de menu, sem perder uma grande quantidade de espaço na tela. Os comandos em um menu suspenso podem ser exibidos como um item único ou como um agrupamento de itens com um sub-menu. Os menus suspensos

devem ser adicionados a uma área de desenho para que possam ser exibidos na barra de menus. Para obter mais informações sobre a personalização de menus suspensos, consulte Criar um menu suspenso na página 232.

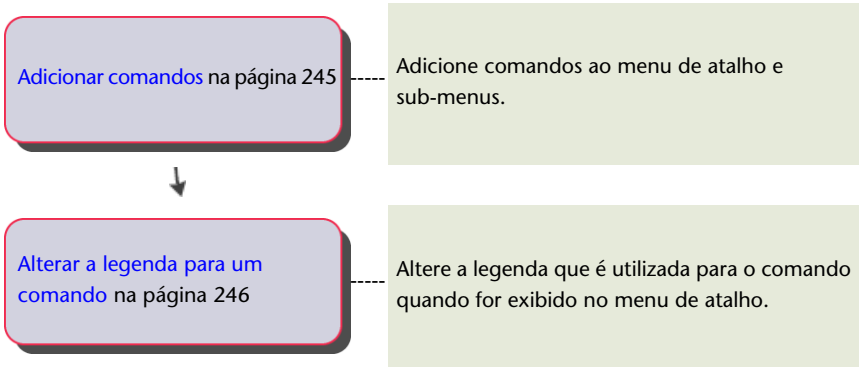

Criar um menu suspenso na página 233
Crie um novo menu suspenso para organizar os comandos que deseja exibir.
Adicionar um sub-menu na página 248
Opcional: adicione sub-menus para organizar múltiplos comandos em um único menu suspenso.
Criar um novo comando na página 63 (diagrama do fluxo de trabalho)
Crie um novo comando conforme necessário.
Adicionar comandos na página 234
Adicione comandos ao menu suspenso e sub-menus.
Alterar a legenda para um comando na página 235
Altere a legenda para o comando quando este é exibido no menu suspenso.
Atribuir um menu suspenso à barra de ferramentas na página 334
Atribua o menu suspenso à uma área de desenho para exibi-lo na barra de menus.


Definir uma área de desenho como atual na página 314
Defina a área de desenho modificada como a atual para visualizar o menu suspenso exibido na barra de menus.
Criar um menu de atalho na página 236
Crie um novo menu de atalho para organizar os comandos que deseja exibir.
Adicionar um sub-menu na página 248
Opcional: adicione sub-menus para organizar múltiplos comandos em um único menu suspenso.
Criar um novo comando na página 63 (diagrama do fluxo de trabalho)
Crie um novo comando conforme necessário.

Criar um menu de atalho

Os menus de atalho fornecem acesso contextual aos comandos com base em clicar com o botão direito do mouse. Os estados contextuais variam com base se um comando está ativo, se um objeto está selecionado, ou se nenhum comando ou objeto está selecionado.

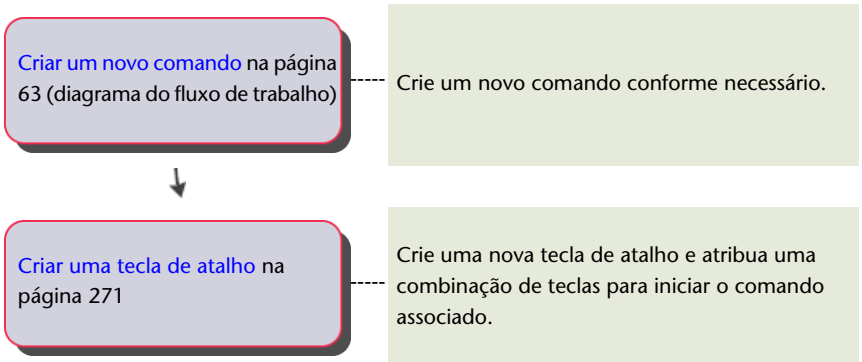
Você cria menus de atalho personalizados que substituem os menus de atalho padrão do AutoCAD LT , ou para inserir comandos adicionais em um menu de atalho específico. Os comandos em um menu de atalho podem ser exibidos como um item único ou como um agrupamento de itens com um sub-menu. Diferente de menus suspensos, os menus de atalho não precisam ser adicionados em uma área de desenho para que sejam exibidos. Para obter mais informações sobre a personalização de menus de atalho, consulte Criar um menu de atalho na página 236.


Adicionar comandos na página 245
Adicione comandos ao menu de atalho e sub-menus.
Alterar a legenda para um comando na página 246
Altere a legenda que é utilizada para o comando quando for exibido no menu de atalho.

Personalizar a tecla de atalho

As teclas de atalho iniciam um comando ao pressionar uma combinação de teclas que incluem as teclas Ctrl ou Alt e algumas teclas adicionais no teclado.

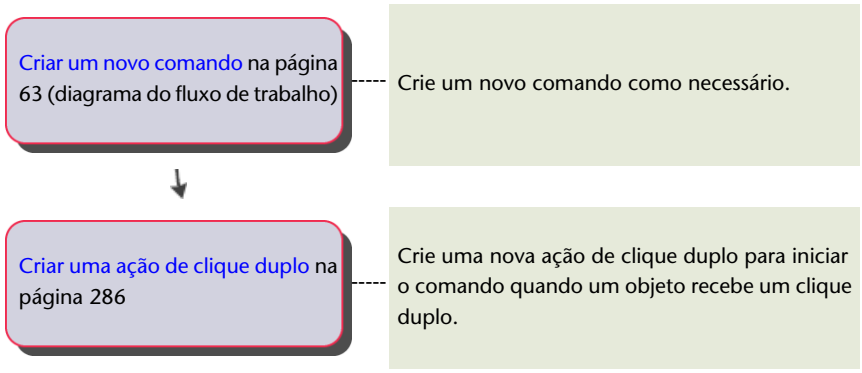
Você atribui comandos à uma combinação de teclas de atalho para tornar fácil iniciar o comando. Você usa a combinação de teclas ao invés de clicar em um item de menu ou botão. As teclas de atalho envolvem as teclas Ctrl ou Alt e também uma tecla alfanumérica e/ou a tecla Shift. Para obter mais informações sobre a personalização de teclas de atalho, consulte Atalhos do teclado na página 270.


Criar um novo comando na página 63 (diagrama do fluxo de trabalho)
Crie um novo comando conforme necessário.
Criar uma tecla de atalho na página 271
Crie uma nova tecla de atalho e atribua uma combinação de teclas para iniciar o comando associado.

Criar uma ação de duplo clique

As ações de clique duplo iniciam um comando com base nos objetos que são selecionados ao clicar duas vezes na janela de desenho.

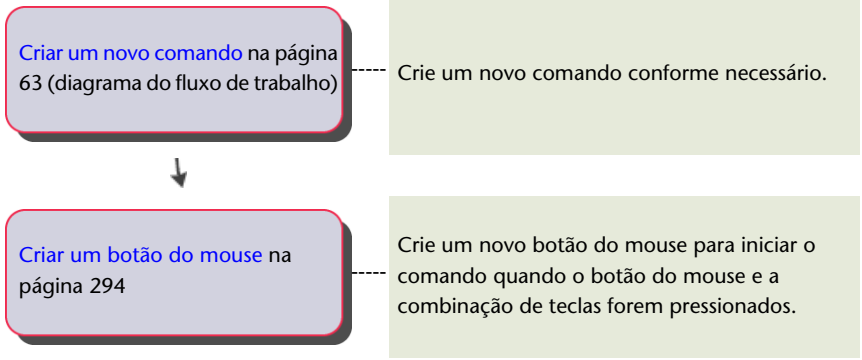
Você atribui comandos à uma ação de clique duplo, que normalmente inicia um comando que permite modificar os objetos selecionados. Para obter mais informações sobre a personalização de clique duplo, consulte Ações de clique duplo na página 285.


Criar um novo comando na página 63 (diagrama do fluxo de trabalho)
Crie um novo comando como necessário.
Criar uma ação de clique duplo na página 286
Crie uma nova ação de clique duplo para iniciar o comando quando um objeto recebe um clique duplo.

Criar um botão do mouse

Os botões do mouse iniciam um comando com base em um clique do mouse e uma combinação de teclas.

Você atribui comandos à um botão do mouse e uma combinações de teclas. Para obter mais informações sobre a personalização do botão do mouse, consulte Botões do mouse na página 293.


Criar um novo comando na página 63 (diagrama do fluxo de trabalho)
Crie um novo comando conforme necessário.
Criar um botão do mouse na página 294
Crie um novo botão do mouse para iniciar o comando quando o botão do mouse e a combinação de teclas forem pressionados.

Criar e modificar áreas de trabalho

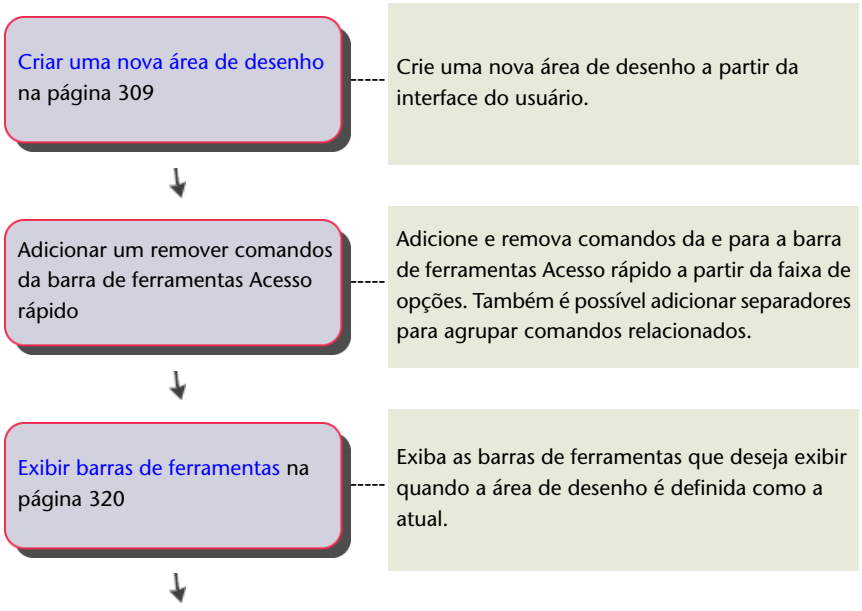
As áreas de trabalho controlam a exibição e a ordem na qual os elementos da interface do usuário são exibidos.

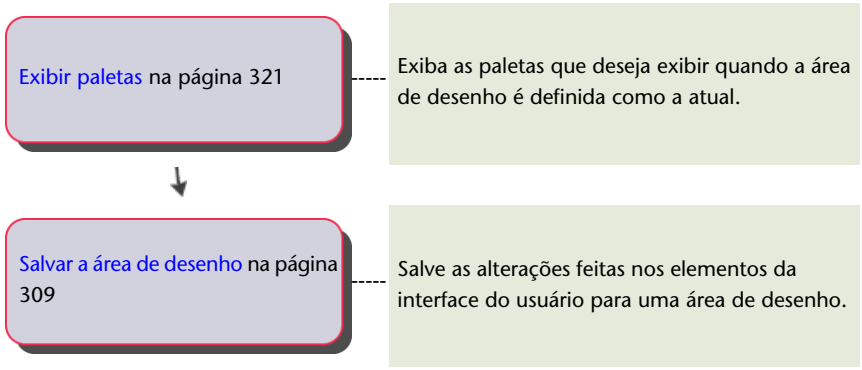
Você cria e gerencia áreas de trabalho a partir da interface do usuário do AutoCAD LT ou com o editor Personalizar a interface do usuário (CUI). A criação e o gerenciamento de área de desenho a partir da interface do usuário é limitada. O editor CUI fornece o completo controle sobre todos os elementos da interface do usuário em uma área de desenho. Para obter mais informações sobre a personalização da área de desenho, consulte Personalizar áreas de trabalho na página 304.

Criar uma área de desenho a partir da interface do usuário

Você pode executar alguma personalização básica de uma área de desenho a partir da interface do usuário.

Da interface do usuário, é possível controlar a exibição de barras de ferramentas e paletas, e também é possível adicionar e remover comandos da barra de ferramentas Acesso rápido. É possível atualizar de forma interativa a posição e exibição das barras de ferramentas e das paletas. Isto não pode ser feito a partir do editor CUI. Para obter mais informações sobre como personalizar a área de desenho a partir da interface do usuário, consulte Controlar os elementos da interface do usuário fora do editor CUI na página 318.

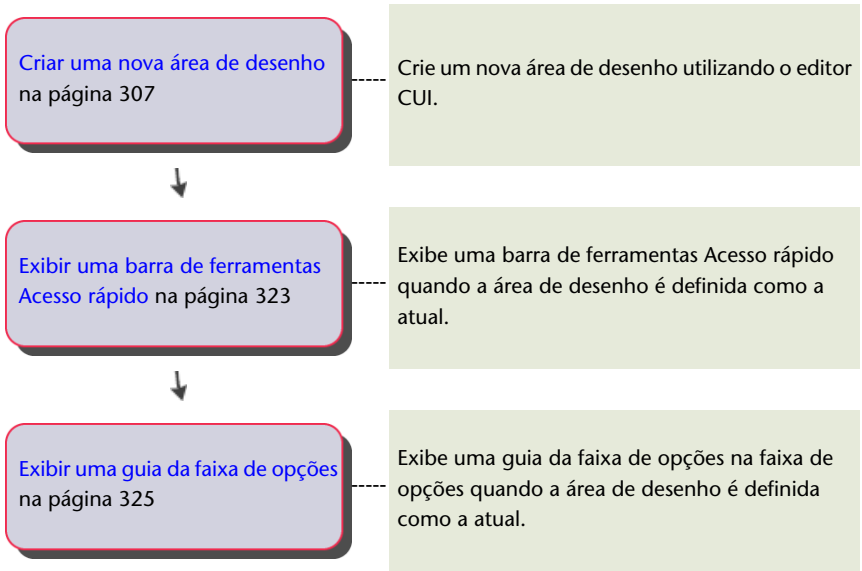

Criar uma nova área de desenho na página 309
Crie uma nova área de desenho a partir da interface do usuário.
Adicionar um remover comandos da barra de ferramentas Acesso rápido
Adicione e remova comandos da e para a barra de ferramentas Acesso rápido a partir da faixa de opções. Também é possível adicionar separadores para agrupar comandos relacionados.
Exibir barras de ferramentas na página 320
Exiba as barras de ferramentas que deseja exibir quando a área de desenho é definida como a atual.

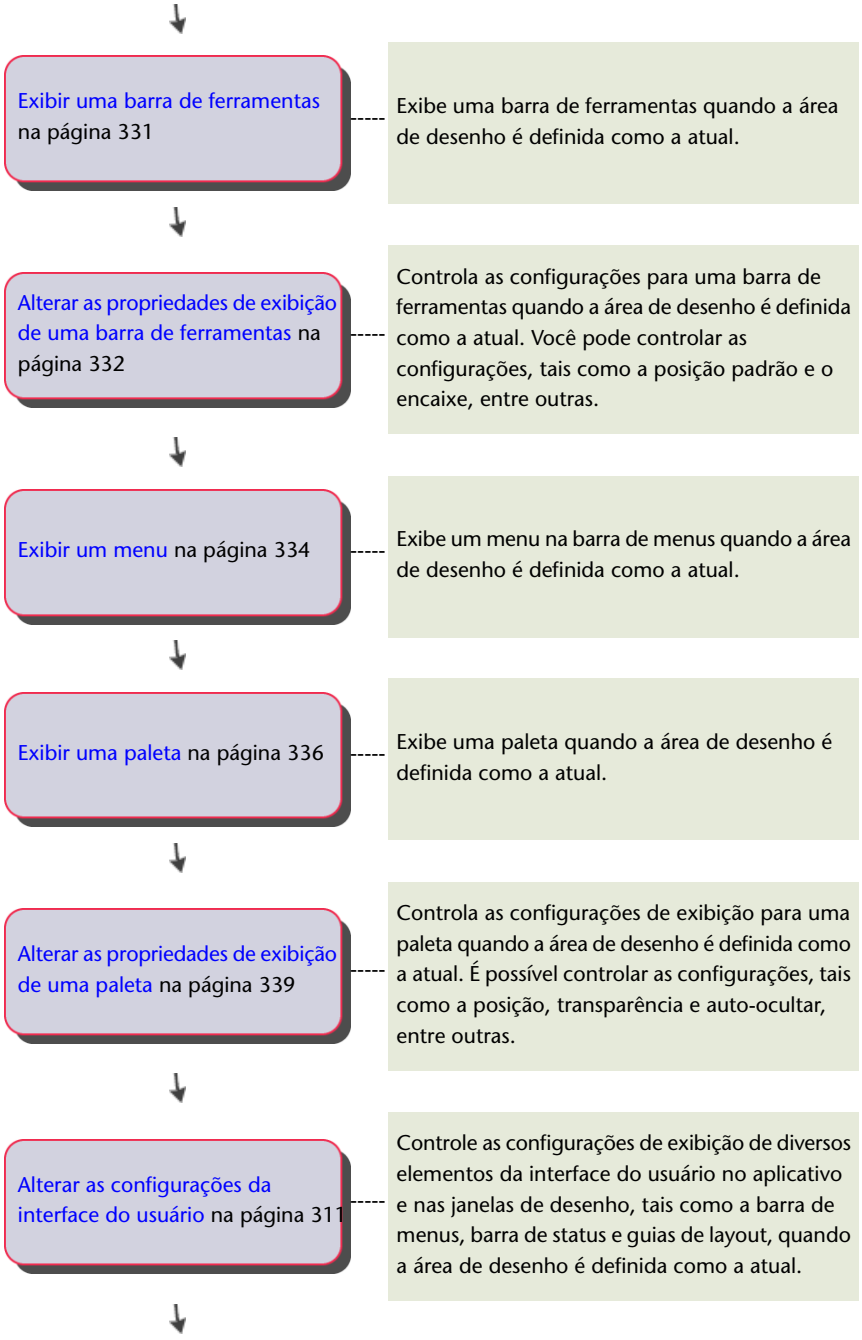

Exibir paletas na página 321
Exiba as paletas que deseja exibir quando a área de desenho é definida como a atual.
Salvar a área de desenho na página 309
Salve as alterações feitas nos elementos da interface do usuário para uma área de desenho.

Criar uma área de desenho com o editor CUI

O Editor CUI fornece um ambiente de edição para personalizar um espaço de trabalho.

No editor CUI, é possível controlar a exibição da barra de ferramentas Acesso rápido, guias da faixa de opções, barras de ferramentas, menus e paletas. Também é possível controlar a exibição de determinados recursos no aplicativo e nas janelas de desenho. Para obter mais informações sobre como personalizar a área de desenho a partir do editor CUI, consulte Controlar os elementos da interface do usuário no editor CUI na página 321.


Criar uma nova área de desenho na página 307
Crie um nova área de desenho utilizando o editor CUI.
Exibir uma barra de ferramentas Acesso rápido na página 323
Exibe uma barra de ferramentas Acesso rápido quando a área de desenho é definida como a atual.
Exibir uma guia da faixa de opções na página 325
Exibe uma guia da faixa de opções na faixa de opções quando a área de desenho é definida como a atual.


Exibir uma barra de ferramentas na página 331
Exibe uma barra de ferramentas quando a área de desenho é definida como a atual.
Alterar as propriedades de exibição de uma barra de ferramentas na página 332
Controla as configurações para uma barra de ferramentas quando a área de desenho é definida como a atual. Você pode controlar as configurações, tais como a posição padrão e o encaixe, entre outras.
Exibir um menu na página 334
Exibe um menu na barra de menus quando a área de desenho é definida como a atual.
Exibir uma paleta na página 336
Exibe uma paleta quando a área de desenho é definida como a atual.
Alterar as propriedades de exibição de uma paleta na página 339
Controla as configurações de exibição para uma paleta quando a área de desenho é definida como a atual. É possível controlar as configurações, tais como a posição, transparência e auto-ocultar, entre outras.
Alterar as configurações da interface do usuário na página 311
Controle as configurações de exibição de diversos elementos da interface do usuário no aplicativo e nas janelas de desenho, tais como a barra de menus, barra de status e guias de layout, quando a área de desenho é definida como a atual.

Definir uma área de desenho como atual na página 314

Defina a área de desenho modificada como a atual para visualizar as alterações feitas na área de desenho.

Criar e gerenciar arquivos de personalização

Os arquivos de personalização (CUIx) são utilizados para armazenar comandos, elementos da interface do usuário e referências para arquivos CUIx parciais. Os arquivos CUIx podem ser designados como principal, parcial ou corporativo.

Aspectos básicos de arquivos de personalização

Os arquivos de personalização são carregados no AutoCAD LT para definir os elementos que compõem a interface do usuário e são editados usando o editor Personalizar interface do usuário (CUI).

O AutoCAD LT vem com diferentes arquivos CUIx, que podem ser ajustados para seu ambiente de trabalho. O AutoCAD LT tem duas designações principais para arquivos CUIx, principal e corporativo. Por padrão o AutoCAD LT utiliza um arquivo CUIx principal. É possível personalizar os arquivos que vêm com o AutoCAD LT, ou é possível criar seus próprios arquivos CUIx do zero utilizando a guia Transferir no editor Personalizar a interface do usuário (CUI).

Ao personalizar os arquivos CUIx que vêm com o AutoCAD LT , ou ao criar seus próprios arquivos CUIx, o editor Personalizar a interface do usuário (CUI) cria uma cópia backup do arquivo quando começar a efetuar alterações no arquivo CUIx. Isso permite restaurar o arquivo se você excluir algo que desejava manter. Caso você modifique um arquivo CUIx que vem com o AutoCAD LT, poderá reinicializá-lo para seu estado original.

O Personalizar interface do usuário permite não somente criar novos elementos de interface de usuário e comandos do zero, mas você também pode copiar elementos existentes de interface de usuário e comandos para modificá-los.

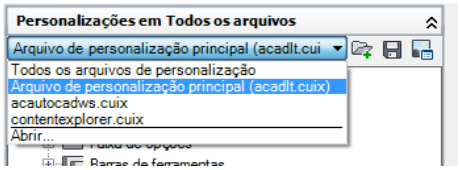
Para definir o arquivo CUIx de trabalho

Antes de poder adicionar comandos personalizados em um arquivo CUIx, é preciso definir um arquivo CUIx como o arquivo de trabalho.

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar a interface do usuário (CUI), guia Personalizar, painel Personalizações em<*nome do arquivo*>, clique na seta para baixo na lista suspensa Arquivos de personalização.

3. Selecione Arquivo de personalização principal <*nome do arquivo*> ou um dos arquivos CUIx carregados para defini-lo como o arquivo CUIx de trabalho.

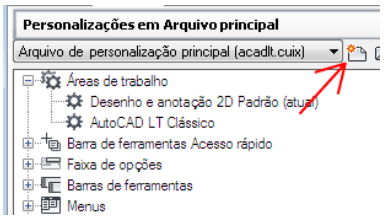


Todos os novos comandos criados são adicionados diretamente no arquivo CUIx de trabalho. Se o arquivo CUIx em que deseja trabalhar não está carregado, selecione Abrir a partir da lista suspensa Arquivos de personalização. A seguir, procure e selecione o arquivo CUIx com o qual deseja trabalhar.

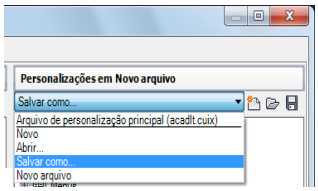
Para criar um arquivo CUIx do zero.

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Transferir, no painel direito, clique no botão Criar um novo arquivo de personalização.



3 No painel direito, selecione Salvar como na lista suspensa.



4 Na caixa de diálogo Salvar como, especifique a localização para salvar o novo arquivo de personalização e insira um nome na caixa de texto Nome do arquivo.

5 Clique em Salvar para criar e salvar o arquivo de personalização.

Para criar um arquivo de personalização a partir de um arquivo de personalização existente

1 No Windows Explorer, navegue até o seguinte local:

(Windows XP) *<unidade>:\Documents and Settings\<nome do perfil do usuário>\Dados de aplicativos\Autodesk\<nome do produto>\<número da versão>\<idioma>\support\<nome do arquivo de personalização>.cuix*

(Windows Vista) *<unidade>:\Users\<nome do perfil do usuário>\AppData\Roaming\Autodesk\<nome do produto>\<número da versão>\<idioma>\support\<nome do arquivo de personalização>.cuix*

OBSERVAÇÃO As pastas sob seu perfil podem ser ocultas por padrão. Para exibir estes arquivos, pode ser necessário alterar suas configurações de exibição Clique no menu Iniciar (Windows) ➤ Painel de controle ➤ (Aparência e temas ou Aparência e personalização) ➤ Opções de pasta. Na caixa de diálogo Opções de pasta, guia Exibir, clique em Mostrar arquivos e pastas ocultos.

---

2 Copie o arquivo CUIx selecionado para um novo nome de arquivo (tal como *enterprise.cuix*) ou localização (tal como a localização de rede

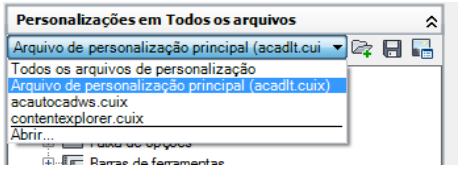
compartilhada onde os usuários irão acessar o arquivo) para poder preservar o arquivo CUIx original (no caso de desejar modificá-lo ou utilizá-lo novamente em outro momento).

AVISO Este método de criação de um novo arquivo CUIx pode resultar em um trabalho adicional se não quiser que todos os comandos e elementos da interface do usuário no arquivo CUIx copiado.

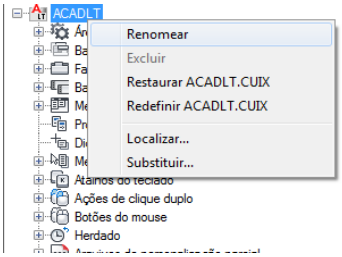
Para renomear um nome de grupo de personalização

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No painel Personalização em *<nome do arquivo>*, selecione um arquivo CUIx a partir da lista suspensa.



3. No painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique com o botão direito do mouse e clique em Renomear.



4. Insira um novo nome de grupo de personalização e pressione Enter.

OBSERVAÇÃO Você pode clicar, aguardar, e clicar novamente sobre o nome do grupo de personalização para editar seu nome no local.

OBSERVAÇÃO O nome do grupo de personalização não pode conter espaços.

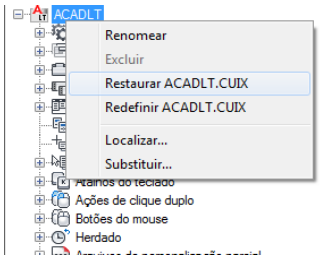
5 Clique em Aplicar.

Para restaurar um backup de arquivo de personalização

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em<*nome do arquivo*>, clique com o botão direito do mouse sobre o nome do grupo de personalização.

3 Clique em Restaurar <*nome do arquivo*>.



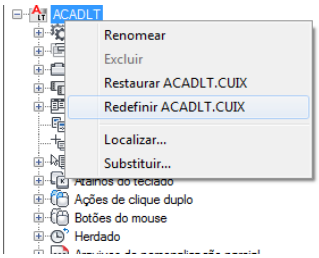
4 Clique em Aplicar.

Para reinicializar um arquivo padrão de personalização

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em<*nome do arquivo*>, clique com o botão direito do mouse sobre o nome do grupo de personalização.

3 Clique em Redefinir <*nome do arquivo*>.



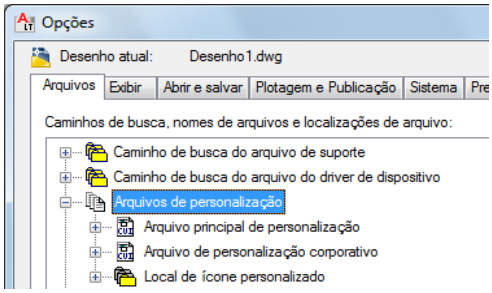
OBSERVAÇÃO Somente os arquivos CUIx encontrados na pasta *UserDataCache* sob o local de instalação do AutoCAD LT podem ser reinicializados.

4 Clique em Aplicar.

Para designar um arquivo CUIx como o arquivo CUIx principal

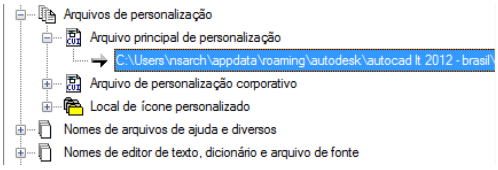
1 Clique no menu aplicativo ➤ Opções.

2 Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) junto a Arquivos de personalização, para expandir a lista.



3 Clique no sinal de mais (+) junto a Arquivo de personalização principal para expandi-lo.

4 Selecione o item abaixo de Arquivo de personalização principal e clique em Procurar.


Arquivos de personalização
Arquivo principal de personalização
C:\Users\nsarch\appdata\roaming\autodesk\autocad lt 2012 - brasil\
Arquivo de personalização corporativo
Local de ícone personalizado
Nomes de arquivos de ajuda e diversos
Nomes de editor de texto, dicionário e arquivo de fonte

5 Na caixa de diálogo Selecionar um arquivo, procure e selecione o arquivo de personalização a ser carregado. Clique em Abrir.

   O arquivo selecionado agora é designado como o arquivo de personalização principal para o programa.

6 Na caixa de diálogo Opções, clique em OK.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

OPCOES

Personaliza as configurações do programa.

Criar e modificar um arquivo CUIx parcial

É possível carregar e descarregar arquivos CUI parciais quando necessitar dos mesmos. Carregar e utilizar um arquivo CUIx parcial permite criar e modificar a maioria dos elementos da interface do usuário (barras de ferramentas, menus, painéis da faixa de opções, e assim por diante) em um arquivo CUIx separado, sem ter que importar a personalização para seu arquivo CUIx principal.

A ordem nos arquivos CUIx parciais na árvore Arquivos de personalização parcial, determina o ordem em que eles são carregados no programa. Você pode reorganizar a hierarquia da árvore para alterar a ordem da carga. Utilize a guia Transferir do editor Personalizar a interface do usuário (CUI) para criar um arquivo CUIx parcial. Para obter mais informações sobre como criar um novo arquivo CUIx, consulte Para criar um arquivo CUIx do zero. na página 80. Os arquivos CUIx podem ser carregados ou descarregados com os comandos CARREGARCUI e DESCARREGARCUI no prompt de comando, ou é possível utilizar a guia Personalizar no editor Personalizar a interface do usuário (CUI).

Os comandos e elementos da interface do usuário podem ser adicionados em um arquivo CUIx parcial que está carregado sob um arquivo CUIx principal, mas não o arquivo CUIx corporativo, a não ser que esteja carregado como o arquivo CUIx principal. Antes de adicionar comandos em um arquivo CUIx parcial, o arquivo CUIx parcial precisa ser definido como o CUIx de trabalho. Para obter mais informações sobre como adicionar um comando em um

arquivo CUIx parcial, consulte Para adicionar comandos em um arquivo CUIx parcial na página 88.

Quando um arquivo CUIx parcial é carregado, qualquer área de desenho definida no arquivo não pode ser definida como a atual. Para utilizar uma área de desenho definida em um arquivo CUIx parcial, ela precisa primeiro ser transferida para o arquivo CUIx principal. Para obter mais informações sobre como transferir uma área de desenho para o arquivo CUIx principal, consulte Para importar uma área de desenho em um arquivo CUIx principal na página 316.

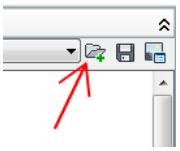
Para carregar um arquivo CUIx parcial utilizando o comando CARREGARCUI

1. No prompt de comando, insira **carregarcui**.
2. Na caixa de diálogo Carregar/Descarregar personalizações, na caixa de texto Nome do arquivo, insira um caminho para o arquivo CUIx que deseja carregar, ou clique em Procurar para localizar o arquivo.
3. Clique em Carregar, e a seguir clique em Fechar.

Para carregar um arquivo CUIx parcial utilizando a guia Personalizar

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

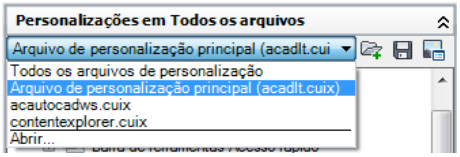
2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, selecione Arquivo CUI principal (*<nome do arquivo de personalização>.cuix*) da lista suspensa. À direita da lista suspensa, clique no botão Carregar arquivo de personalização parcial.



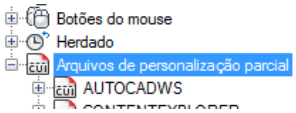
3. Na caixa de diálogo Abrir, localize e selecione o arquivo CUIx parcial que deseja carregar e clique em Abrir.

OBSERVAÇÃO Se o arquivo CUIx parcial que você está tentando carregar tiver o mesmo nome de grupo de personalizações que o do arquivo CUIx principal, é preciso alterar o nome do grupo de personalizações antes de carregá-lo. Abra o arquivo CUIx parcial no editor CUI, selecione o nome do grupo de personalizações, e clique com o botão direito do mouse para renomeá-lo.

4 Para verificar se o arquivo foi carregado no arquivo CUIx principal, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, selecione Arquivo de personalização principal (<*nome do arquivo de personalização*>.*cuix*) da lista suspensa.



Os arquivos CUIx parciais carregados no arquivo CUIx principal estão listados no nó Arquivos de personalização parcial.



5 Clique em Aplicar.

Para descarregar um arquivo CUIx parcial utilizando o comando DESCARREGARCUI

1 No prompt de comando, insira **descarregarcui**.

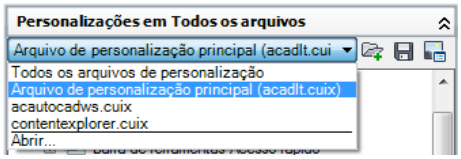
2 Na caixa de diálogo Carregar/Descarregar personalizações, na caixa Grupo de personalizações carregado, selecione um arquivo CUIx.

3 Clique em Descarregar, e a seguir clique em Fechar.

Para descarregar um arquivo CUIx parcial utilizando a guia Personalizar

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

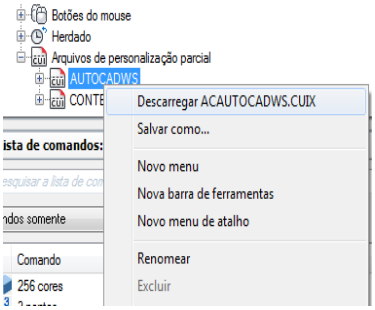
2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, selecione Arquivo de personalização principal (<*nome do arquivo de personalização*>.*cuix*) a partir da lista suspensa.



3 Na visualização em árvore do arquivo CUIx principal, clique no sinal de mais (+) junto ao nó Arquivos de personalização parcial para expandi-lo.

Quaisquer arquivos CUIx parciais carregados no arquivo CUIx principal são exibidos.

4 Clique com o botão direito do mouse no arquivo CUIx parcial que deseja descarregar. Clique em Descarregar <nome do arquivo de personalização>.cuix.



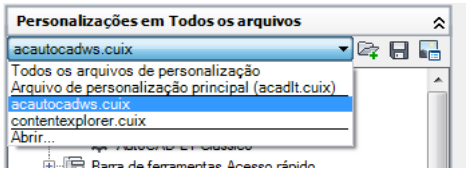
O arquivo CUIx parcial é descarregado e removido da lista.

5 Clique em Aplicar.

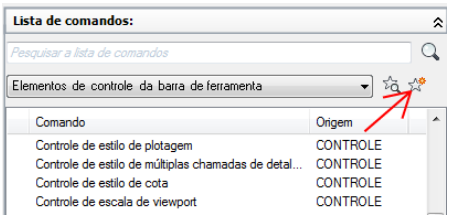
Para adicionar comandos em um arquivo CUIx parcial

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, selecione o arquivo CUIx parcial a partir da lista suspensa.



3 No painel Lista de comandos, clique em Criar um novo comando.



4 Ajuste as propriedades do novo comando no painel Propriedades, quando necessário.

5 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

CARREGARCUI

Carrega um arquivo CUIx.

DESCARREGARCUI

Descarrega um arquivo CUIx.

Criar um arquivo CUIx corporativo

Um arquivo CUIx corporativo normalmente armazena informações de personalização que são compartilhados por diversos usuários, mas são controlados por um gerente de CAD. Os arquivos CUIx corporativos tornam mais fácil a criação e modificação dos dados para o indivíduo responsável por controlar as normas da empresa.

Crie um arquivo CUIx corporativo ao executar as seguintes tarefas:

- **Crie um arquivo CUIx corporativo a partir de um arquivo CUIx existente ou de um novo arquivo CUIx.** Faça uma cópia do arquivo de personalização principal (*acadlt.cuix*) ou de outro arquivo de personalização de sua escolha, que contenha todos os elementos base da interface do usuário que precise. Se desejar iniciar com um novo arquivo de personalização, use a guia Transferir para criar um arquivo de personalização em branco.
- **Designe o novo arquivo como seu arquivo CUIx principal.** Com o uso da caixa de diálogo Opções, você precisa carregar o arquivo de personalização como seu arquivo de personalização principal, para efetuar edições de todos os diferentes elementos da interface do usuário. Assegure em observar qual arquivo de personalização é atualmente designado como o arquivo de personalização principal, já que será preciso restaurá-lo em outro momento.
- **Modifique o conteúdo do arquivo CUIx corporativo.** Após o arquivo de personalização ter sido designado como o arquivo de personalização principal, é possível alterar o nome do grupo de personalizações e modificar o conteúdo do arquivo CUIx, conforme necessário. A alteração do nome do grupo de personalizações permite carregar mais de um arquivo CUIx no programa de uma só vez. Os arquivos CUIx com o mesmo nome do grupo de personalizações não podem ser carregados no programa.
- **Substitua o arquivo CUIx principal.** Usando a caixa de diálogo Opções, substitua o arquivo de personalização anterior que foi designado como o arquivo de personalização principal.
- **Salve o arquivo CUIx corporativo em uma localização de rede compartilhada.** Quando você salva o novo arquivo corporativo em um local de rede compartilhada, todos os usuários que têm acesso ao local especificado podem acessar o arquivo.

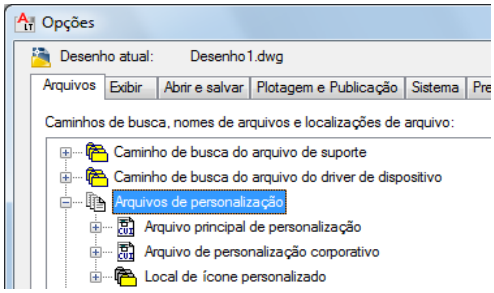
  OBSERVAÇÃO A pasta onde o arquivo CUIx corporativo é colocado, deve estar em uma localização compartilhada que seus usuários possam acessar. Para aprender mais sobre a criação de compartilhamento de rede, consulte "Como criar um compartilhamento de rede" no *Guia de Administrador de Rede*.

- **Especifique a localização do arquivo CUIx corporativo.** O programa automaticamente designa um arquivo de personalização corporativo como de somente leitura, quando você especifica o local do arquivo na caixa de diálogo Opções. A especificação do arquivo corporativo pode ser feita em uma estação de trabalho.

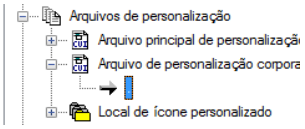
AVISO Apesar do editor Personalizar interface do usuário (CUI) carregar o arquivo de personalização corporativo como de somente leitura, ele não protege por completo o arquivo contra modificações. O arquivo de personalização corporativo poderia ser carregado como o arquivo de personalização principal e a seguir ser modificado. Para proteger o arquivo de personalização corporativo, o local de seu armazenamento será marcado como de somente leitura e o acesso de gravação deveria ser limitado somente as pessoas que você deseja que sejam capazes de editar o arquivo.

Para designar um arquivo CUIx como um arquivo CUIx corporativo

1. Em cada estação de trabalho do usuário, no AutoCAD LT, clique no menu aplicativo ➤ Opções.
2. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) junto a Arquivos de personalização, para expandir a lista.



3. Clique no sinal de mais (+) junto a Arquivo de personalização corporativo para abri-lo.
4. Selecione o item abaixo de Arquivos de personalização corporativos e clique em Procurar.



5. Na caixa de diálogo Selecionar um arquivo, procure a localização do arquivo de personalização corporativo. Clique em Abrir.

   Se o arquivo CUIx corporativo é compartilhado, ele precisa ser salvo em uma localização que todos os usuários possam acessar.
6. Na caixa de diálogo Opções, clique em OK.

Para modificar um arquivo CUIx corporativo

1. Clique no menu aplicativo ➤ Opções.
2. Na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos, clique no sinal de mais (+) junto a Arquivos de personalização, para expandir a lista.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Arquivo de personalização principal para expandi-lo.

   Anote o nome e localização do arquivo CUIx principal atual, que serão necessários para restaurá-lo em outro momento.
4. Selecione o item abaixo de Arquivos de personalização principais e clique em Procurar. Na caixa de diálogo Selecionar um arquivo, procure a localização do arquivo de personalização corporativo. Clique em Abrir.
5. Clique no sinal de mais (+) junto a Arquivo de personalização corporativo para expandi-lo.

   Anote o nome e localização do arquivo CUIx corporativo atual, que serão necessários para restaurá-lo em outro momento.
6. Selecione o item abaixo de Arquivos de personalização corporativos e clique em Procurar. Na caixa de diálogo Selecionar um arquivo, procure a localização do arquivo de personalização principal. Clique em Abrir.
7. Na caixa de diálogo Opções, clique em OK para salvar as alterações.
8. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

9. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, crie novos comandos e elementos de interface do usuário, como necessário.
10. Uma vez concluída a adição de novos comandos e elementos da interface do usuário, clique em OK. Alterne os nomes de arquivos dos valores de principal e corporativo em torno da caixa de diálogo Opções.

    Os arquivos CUIx principal e corporativo agora devem estar parecidos com a configuração original antes de fazer as alterações.

DICA Você pode criar dois perfis diferentes que podem ser utilizados para alternar entre seus arquivos CUIx principal e corporativo. Um perfil terá os arquivos CUIx com uma configuração normal que é utilizada por seus desenhistas, e o outro perfil tem os arquivos CUIx principal e corporativo alternados, tornando o arquivo de personalização corporativo editável.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

EXPORTARCUI

Exporta configurações personalizadas do arquivo CUIx principal para um arquivo CUIX corporativo ou parcial.

CARREGARCUI

Carrega um arquivo CUIx.

DESCARREGARCUI

Descarrega um arquivo CUIx.

OPCOES

Personaliza as configurações do programa.

Comandos Localizar e Substituir e Texto em um arquivo CUIx

É possível procurar em um ou mias arquivos CUIx por comandos ou seqüências de caracteres para a pesquisa (incluindo comandos ou nomes de elementos da interface, nomes de exibição do comando, descrições, macros e indicadores). Você também pode substituir comandos ou seqüência de caracteres de busca, um de cada vez ou todos de uma só vez.

Você pode limitar ou expandir sua busca, dependendo dos resultados de busca que desejar obter.

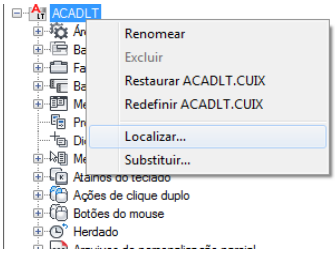
- **Limitar a busca para comandos localizados no painel Lista de comandos.** Esta procura não inclui os nomes de elementos da interface do usuário, os comandos a eles associados, e suas propriedades. Por exemplo, se você limitar a pesquisa pelo comando LINHA somente na Lista de comandos, uma mensagem similar a seguinte é exibida quando do início da pesquisa: “Sequência de pesquisa não encontrada na propriedade 'Nome' do comando 'Cota, Linear na posição 11 (1/12).
- **Expandir a busca para incluir todas as propriedades em todos os nós de visualização em árvore no painel Personalizações em.** Este tipo de busca

encontra todas as ocorrências de uma seqüência de caracteres de busca. Por exemplo, se você pesquisa pela seqüência “linha” e inicia na visualização em árvore, uma mensagem similar a seguinte é exibida: “Sequência de pesquisa encontrada na propriedade 'Nome' do comando 'Linear' na posição 0 (1/55).

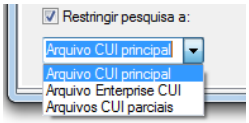
Para encontrar uma seqüência de caracteres para a pesquisa em um arquivo CUIx

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique com o botão direito do mouse em qualquer lugar na visualização em árvore. Clique em Localizar.

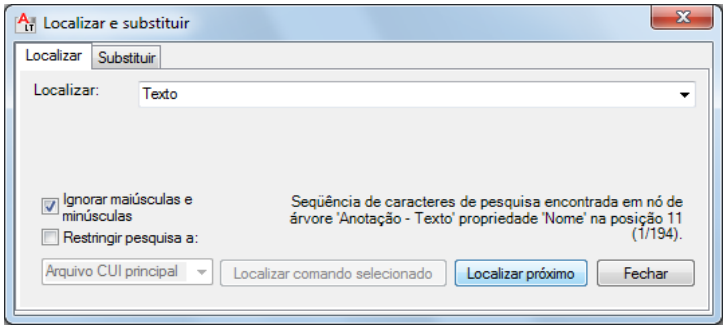


3. Na caixa de diálogo Localizar e substituir, guia Localizar, faça o seguinte:
   - Na caixa Localizar, insira a seqüência de caracteres de busca.
   - Na opção Ignorar maiúsculas e minúsculas, limpe a caixa de seleção se desejar buscar cada ocorrência da seqüência de caracteres de busca, a despeito se estiver em maiúscula ou minúscula.
   - Na opção Restringir a pesquisa a, selecione a caixa de verificação se desejar restringir a pesquisa a apenas um arquivo CUIx. A seguir, sob esta opção, selecione um arquivo CUIx a partir da lista suspensa.



   - Clique em Localizar próximo para localizar todas as ocorrências da seqüência de caracteres de busca.

É exibida uma mensagem que detalha a localização da seqüência de caracteres de busca e o número de resultados gerados da busca.



4 Clique em Localizar próximo para continuar sua busca.

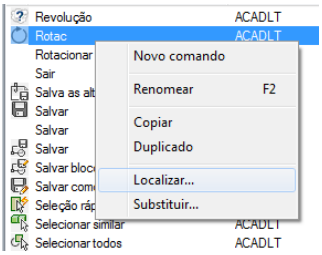
5 Clique em Fechar.

6 No editor Personalizar interface do usuário, clique em Aplicar.

Para encontrar uma seqüência de caracteres para a pesquisa no painel Lista de comandos

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, painel Lista de comandos, clique com o botão direito do mouse em qualquer lugar na Lista de comandos. Clique em Localizar.

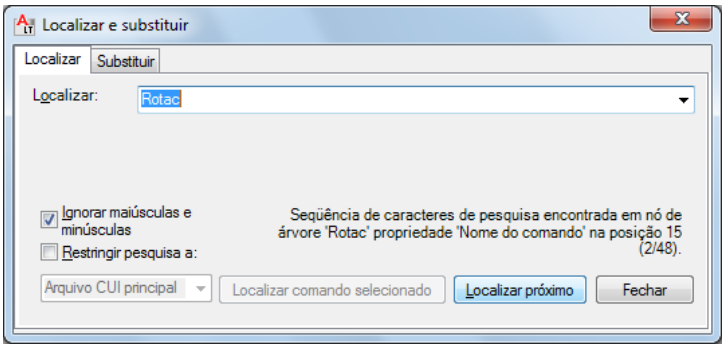


3 Na caixa de diálogo Localizar e substituir, guia Localizar, faça o seguinte:

- Na caixa Localizar, insira a seqüência de caracteres de busca.

- Na opção Ignorar maiúsculas e minúsculas, limpe a caixa de seleção se desejar buscar cada ocorrência da seqüência de caracteres de busca, a despeito se estiver em maiúscula ou minúscula.
- Clique em Localizar próximo para localizar todas as ocorrências da seqüência de caracteres de busca.

É exibida uma mensagem que detalha a localização da seqüência de caracteres de busca e o número de resultados gerados da busca.



4 Clique em Localizar próximo para continuar sua busca.

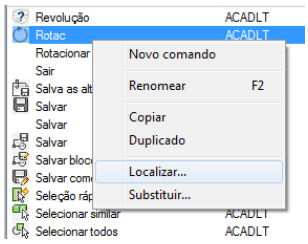
5 Clique em Fechar.

6 No editor Personalizar interface do usuário, clique em Aplicar.

Para encontrar onde um comando no painel Lista de comandos é usado

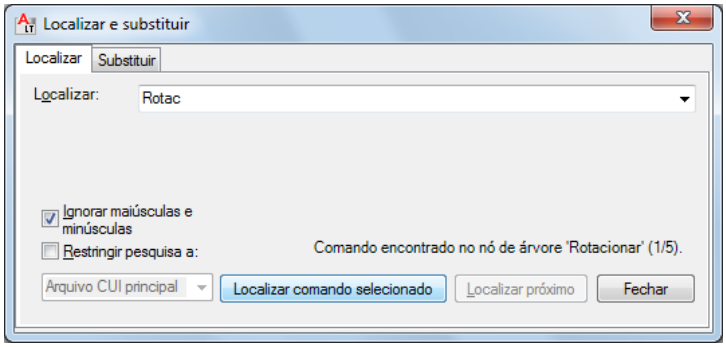
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, painel Lista de comandos, clique como o botão direito do mouse no nome do comando que desejar localizar. Clique em Localizar.



3 Na caixa de diálogo Localizar e substituir, guia Localizar, faça o seguinte:

- Na caixa Localizar, insira o nome do comando.
- Na opção Ignorar maiúsculas e minúsculas, limpe a caixa de seleção se desejar buscar cada ocorrência da seqüência de caracteres de busca, a despeito se estiver em maiúscula ou minúscula.
- Clique em Localizar comando selecionado para localizar todas as ocorrências do comando.



4 No texto que será exibido, reveja cada localização do comando da seqüência de caracteres de busca, sua posição exata no nó da árvore ou painel Propriedades, e o número de ocorrências do comando ou da seqüência de caracteres de busca.

5 Clique em Localizar comando selecionado para continuar sua busca.

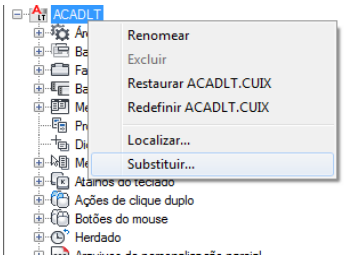
6 Clique em Fechar.

7 No editor Personalizar interface do usuário, clique em Aplicar.

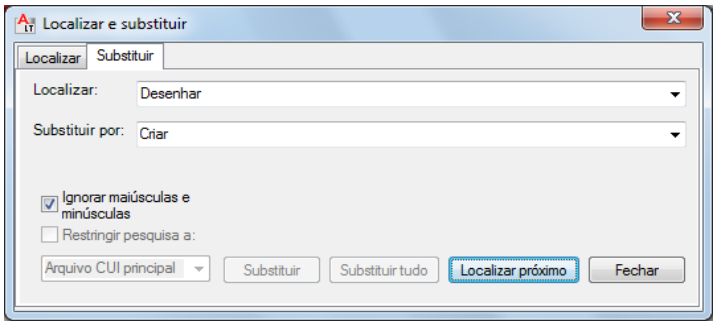
Para substituir uma seqüência de caracteres para a pesquisa

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique com o botão direito do mouse em qualquer lugar na visualização em árvore. Clique em Substituir.



3. Na caixa de diálogo Localizar e substituir, guia Substituir, faça o seguinte:
   - Na caixa Localizar, insira a seqüência de caracteres de busca.
   - Na caixa Substituir por, especifique a seqüência de caracteres de texto que você deseja utilizar para substituir a seqüência de caracteres encontrada.
   - Na opção Ignorar maiúsculas e minúsculas, limpe a caixa de seleção se desejar buscar cada ocorrência da seqüência de caracteres de busca, a despeito se estiver em maiúscula ou minúscula.
   - Na opção Restringir a pesquisa a, selecione a caixa de verificação se desejar restringir a pesquisa a apenas um arquivo CUIx. A seguir, sob esta opção, selecione um arquivo CUIx a partir da lista suspensa.
   - Para passar por cada ocorrência de uma seqüência de caracteres encontrada antes de substituí-la, clique em Substituir. No texto que será exibido, reveja cada localização do comando da seqüência de caracteres de busca, sua posição exata no nó da árvore ou painel Propriedades, e o número de ocorrências do comando ou da seqüência de caracteres de busca. Você não pode desfazer esta ação.
   - Para substituir todas as ocorrências da seqüência de caracteres, clique em Substituir todos. Você não pode desfazer esta ação.



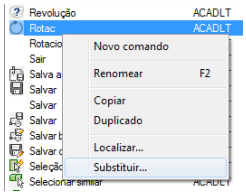
4 Clique em Fechar.

5 No editor Personalizar interface do usuário, clique em Aplicar.

Para substituir uma seqüência de caracteres para o comando

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

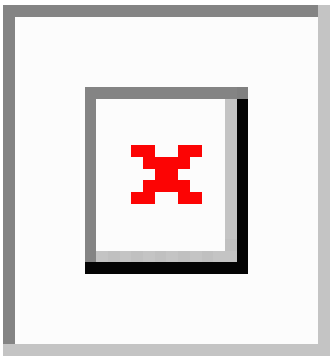
2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Lista de comandos, clique como o botão direito do mouse no nome do comando que desejar substituir. Clique em Substituir.



3 Na caixa de diálogo Localizar e substituir, guia Substituir, na caixa Localizar, é exibido o nome do comando que você selecionou na etapa anterior. Para completar a caixa de diálogo, faça o seguinte:

- Na caixa Substituir por, especifique o nome do comando que você deseja utilizar para substituir o comando encontrado.
- Na opção Ignorar maiúsculas e minúsculas, limpe a caixa de seleção se desejar buscar cada ocorrência do comando, a despeito se estiver em maiúscula ou minúscula.

- Para passar por cada ocorrência de um nome de comando encontrado antes de substituí-lo, clique em Substituir. No texto que será exibido, reveja cada localização do comando da seqüência de caracteres de busca, sua posição exata no nó da árvore ou painel Propriedades, e o número de ocorrências do comando ou da seqüência de caracteres de busca. Ao renomear o comando na Lista de comandos, você renomeia o comando *em todos os lugares* onde o comando é utilizado no arquivo CUIx. Você não pode desfazer esta ação.
- Para substituir todas as ocorrências do comando, clique em Substituir todos. Você não pode desfazer esta ação.



4 Clique em Fechar.

5 No editor Personalizar interface do usuário, clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Personalizar comandos

Os comandos no editor Personalizar a interface do usuário (CUI) são utilizados para definir macros personalizadas, que são utilizadas para iniciar comandos padrão e personalizados, que podem ser executados a partir do prompt de comando no AutoCAD LT.

Visão geral dos comandos

Você pode com facilidade criar, editar e reusar comandos. A guia Personalizar do editor Personalizar a interface do usuário (CUI) permite adicionar qualquer comando listado no painel Lista de comandos a uma barra de ferramentas, menu e um dos outros elementos da interface do usuário que pode ser personalizada.

Quando você altera as propriedades de um comando no painel Lista de comandos ou a visualização em árvore no painel Personalizações em, as propriedades do comando são alteradas em todos os lugares onde o comando é referenciado. Cada propriedade de um comando no painel Lista de comandos controla quais ações são executadas quando o comando é utilizado e como o comando se parece quando adicionado a um elemento da interface do usuário.

A tabela a seguir mostra as propriedades do comando Escala, como aparecem no painel Propriedades.

Propriedades para o comando Escala no painel Lista de comandos

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	A seqüência de caracteres é exibida como um nome de menu ou como uma dica de ferramenta quando você clica em um botão da barra de ferramentas. A seqüência de caracteres deve incluir caracteres alfanuméricos sem nenhuma pontuação exceto um hífen (-) ou sublinhado (_).	Escala
Descrição	A seqüência exibida como um dica de ferramenta quando o cursor passa sobre uma barra de ferramentas ou botão do painel ou item de menu.	Amplia ou reduz os objetos selecionados, mantendo as mesmas proporções do objeto após o redimensionamento.
Arquivo de ajuda estendida	Exibe o nome e ID do arquivo para a dica de ferramenta estendida que é exibida quando o cursor passa sobre uma barra de ferramentas ou botão do painel.	
Nome de exibição	Seqüência que contém o nome do comando que é relativo ao comando.	SCALE

Propriedades para o comando Escala no painel Lista de comandos

Item do painel Propriedades do comando	Descrição	Exemplo
Macro	A macro de comando. Ela segue a sintaxe padrão de macro. **OBSERVAÇÃO** Quando você altera o nome de uma macro, o nome de seu item de menu ou botão de barra de ferramenta correspondente não se altera. Você precisa alterar o nome de um item de menu ou botão de barra de ferramentas ao selecionar a visualização em árvore.	$M=$(if,$(eq,$(substr,$(getvar,cmdnames),1,4),GRIP),_scale,^C^C_scale)
Indicadores	Palavras-chave associadas com um comando. Os indicadores fornecem um campo adicional para procurar por um comando carregado ao utilizar o campo Pesquisar no menu do aplicativo.	
ID de elemento	Um identificador que identifica de forma única um comando.	ID_Scale
Imagem pequena	A seqüência de caracteres de ID do recurso de imagens pequenas (16 x 16 bitmap). A seqüência de caracteres deve incluir caracteres alfanuméricos sem nenhuma pontuação exceto um hífen (-) ou sublinhado (_). Também pode ser um bitmap definido pelo usuário. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem.	RCDATA_16_SCALE
Imagem grande	Seqüência de ID do recurso de imagem grande (32 x 32 bitmap). Se o bitmap especificado não for 32 x 32, o programa dimensionará para esse tamanho. A seqüência de caracteres deve incluir caracteres alfanuméricos sem nenhuma pontuação diferente de um hífen (-) ou sublinhado (_). Também pode ser um bitmap definido pelo	RCDATA_32_SCALE

Propriedades para o comando Escala no painel Lista de comandos		
Item do painel Propriedades	**Descrição**	**Exemplo**
	usuário. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem.	

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Criar, Editar e Reusar comandos

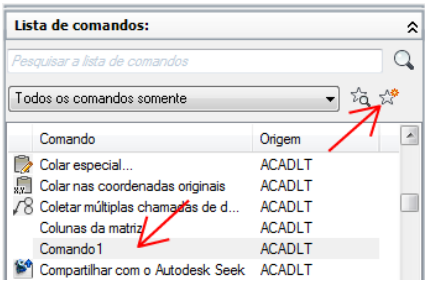
Você pode criar um novo comando do zero, copiar um comando existente para criar um novo comando, ou editar as propriedades de um comando existente.

Quando você altera as propriedades de um comando no painel Lista de comandos, o comando é atualizado para todos os elementos da interface do usuário que referenciam o comando.

Para criar um comando

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Lista de comandos, clique em Criar um novo comando.

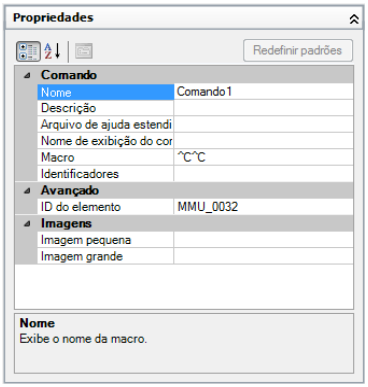


Um novo comando (nomeado Command1) é exibido no painel Lista de comandos e no painel Propriedades.

3 No painel Propriedades, faça o seguinte:

- Na caixa Nome, insira um nome para o comando. O nome é exibido com uma dica de ferramenta ou nome de menu quando o comando é adicionado em um elemento da interface do usuário.
- Na caixa Descrição, insira uma descrição para o comando. A descrição será exibida na barra de status ou em uma dica de ferramenta. Quando o cursor passa sobre um comando em um menu, a descrição é exibida na barra de status e se estiver sobre uma barra de ferramentas ou painel da faixa de opções é exibido em uma dica de ferramentas.
- Na caixa Arquivo de ajuda estendida, insira o nome e ID do arquivo a ser usado para a ajuda complementar para o comando.
- Na caixa Nome de exibição do comando, insira o nome do comando que deseja exibir para o comando.
- Na caixa Macro, insira uma macro para o comando.
- Na caixa Identificadores, insira os indicadores que deseja utilizar ao procurar por comandos no campo Pesquisar do menu do aplicativo.
- Na caixa ID do elemento, insira uma ID do elemento para o comando.

Para obter mais informações sobre como adicionar uma imagem de botão para um comando, consulte Criar Imagens Personalizadas para Comandos na página 143.



Para remover um comando

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Lista de comandos, selecione Personalizado na lista suspensa Filtro de comandos.

   A lista é filtrada para somente mostrar os comandos que foram criados nos arquivos de personalização carregados.

3. Selecione o comando a ser removido e clique com o botão direito do mouse sobre o comando.

4. Clique em Remover.

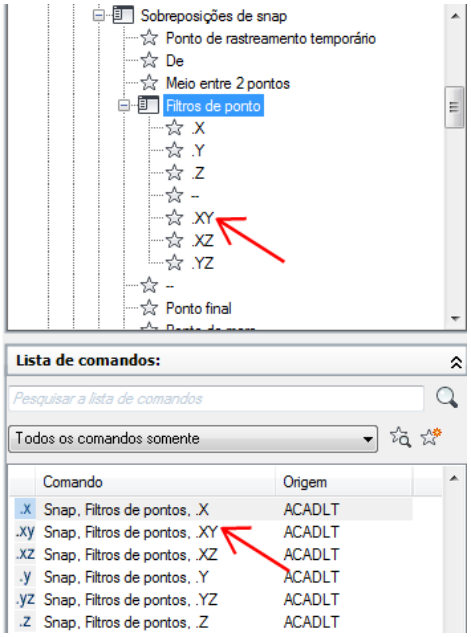
OBSERVAÇÃO Um comando pode ser removido quando não estiver sendo referenciado por um elemento da interface do usuário, como uma barra de ferramentas ou um menu.

AVISO Não há uma forma para desfazer a remoção de um comando ou de um elemento de interface do usuário de dentro do editor Personalizar interface do usuário (CUI), portanto, seja cuidadoso ao remover comandos e elementos de interface do usuário. Se você remover acidentalmente o comando errado ou um elemento da interface do usuário, a melhor coisa a fazer é clicar em Cancelar, mas isto não irá desfazer quaisquer outras mudanças que possam ter sido feitas. Se você já fez diversas alterações no arquivo CUIx, e não deseja perder estas alterações já efetuadas, poderá abrir o arquivo CUIx de backup que foi automaticamente criado após uma alteração em um arquivo CUIx a partir da guia Transferir, e a seguir prosseguir com a recuperação do comando ou elemento da interface do usuário que foi acidentalmente removido.

Para editar um comando

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, faça um dos seguintes:
   - No painel Lista de comandos, selecione o comando que desejar editar.
   - No painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, visualização em árvore, localize e selecione o comando que deseja editar.

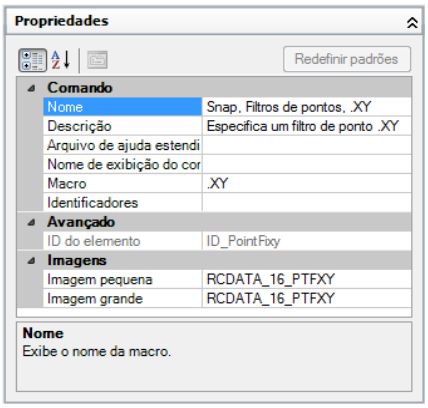


3 No painel Propriedades, faça qualquer um dos seguintes para editar o comando:

- Na caixa Nome, insira um nome para o comando. O nome é exibido com uma dica de ferramenta ou nome de menu quando o comando é adicionado em um elemento da interface do usuário.
- Na caixa Descrição, insira uma descrição para o comando. A descrição será exibida na barra de status ou em uma dica de ferramenta. Quando o cursor passa sobre um comando em um menu, a descrição é exibida na barra de status e se estiver sobre uma barra de ferramentas ou painel da faixa de opções é exibido em uma dica de ferramentas.
- Na caixa Arquivo de ajuda estendida, insira o nome e ID do arquivo a ser usado para a ajuda complementar para o comando.
- Na caixa Nome de exibição do comando, insira o nome do comando que deseja exibir para o comando.
- Na caixa Macro, insira uma macro para o comando.

- Na caixa Identificadores, insira os identificadores que deseja utilizar ao procurar por comandos com o campo Pesquisar no menu do aplicativo.
- Na caixa ID do elemento, insira uma ID do elemento para o comando. (Somente para novos comandos. Você não pode modificar a ID do elemento de um comando existente).

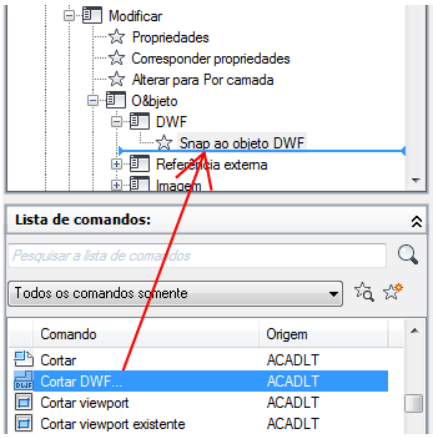
Para obter mais informações sobre como adicionar uma imagem de botão para um comando, consulte Criar Imagens Personalizadas para Comandos na página 143.



Para utilizar um comando

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Lista de comandos, localize o comando que desejar usar e arraste-o para um elemento da interface.

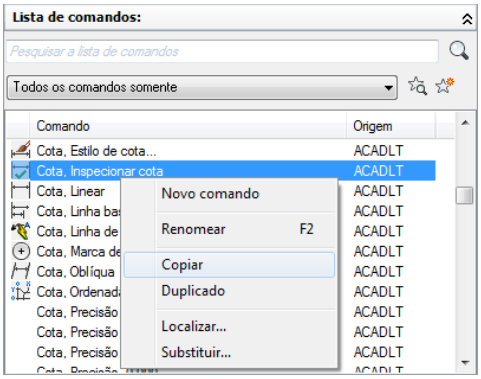


Para copiar e colar um comando

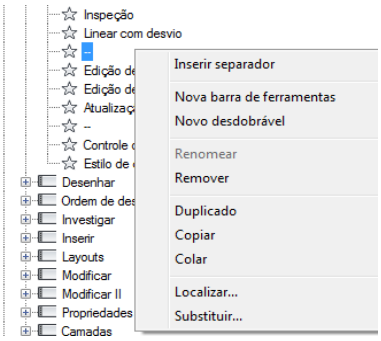
1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Lista de comandos, localize o comando que deseja copiar.

3. Clique com o botão direito do mouse sobre o comando. Clique em Copiar.



4. Clique com o botão direito do mouse em um elemento da interface, como uma barra de ferramentas ou um menu. Clique em Paste.

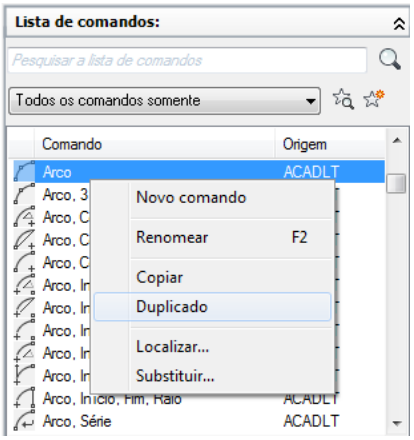


OBSERVAÇÃO A combinação das teclas Ctrl+C pode ser usada para copiar um comando e Ctrl+V pode ser usada para colar um comando.

Para duplicar um comando

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Lista de comandos, localize o comando que deseja duplicar.
3. Clique com o botão direito do mouse sobre o comando. Clique em Duplicar.



Uma cópia do comando selecionado é criada no local diretamente acima do comando selecionado no painel Lista de comandos.

OBSERVAÇÃO A combinação das teclas Ctrl+D pode ser usada para duplicar um comando no local.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Criar macros

Uma macro define a ação resultante quando um elemento de interface é selecionado. Uma macro realiza uma tarefa de desenho que de outra forma levaria a uma série de ações por um usuário.

Visão geral de macros

Uma macro pode conter comandos, caracteres especiais, expressões DIESEL (Direct Interpretively Evaluated String Expression Language).

OBSERVAÇÃO Como o AutoCAD LT é revisado e atualizado, a seqüência de prompts para vários comandos (e às vezes mesmo os nomes de comandos) pode se alterar. Portanto, os seus menus personalizados podem exigir alterações menores quando você atualiza para uma nova versão do AutoCAD LT.

Você também pode adicionar macros para elementos de interface usando o editor Personalizar interface do usuário (CUI). Selecione um comando existente ou crie um novo comando no painel Lista de comandos. Insira macros na seção Macros do painel Propriedades. Não há limitação de comprimento para macros. No entanto, você precisa saber como caracteres específicos são usados em macros e estar ciente de outras considerações ou limitações.

Conceitos básicos de macros

Uma macro em um elemento de interface do usuário pode ser simples como um comando (como um **círculo**) e alguns caracteres especiais (como ^C^C).

Por exemplo, a macro `^C^C_circle \1`, desenha um círculo com um raio de uma unidade. Os componentes que definem esta macro estão explicados na tabela abaixo.

Componentes na macro CIRCULO

Componente	Tipo de componente	Resultado
^C^C	Caractere especial de controle	Cancela quaisquer comandos em execução
_	Caractere especial de controle	Automaticamente traduz o comando a seguir em outros idiomas
CIRCLE	Comando	Inicia o comando CIRCLE
\	Caractere especial de controle	Cria uma pausa para que o usuário especifique o ponto central
1	Caractere especial de controle	Responde ao prompt para o raio (1) do círculo

Para obter uma lista de caracteres especiais de controle que você pode usar em macros, consulte Usar caracteres de controle especiais em macros na página 114.

Cancelar comandos de execução

Assegure que nenhum comando do AutoCAD LT esteja em andamento antes de executar uma macro. Para automaticamente cancelar um comando antes de executar uma macro, insira `^C^C` no início da macro (que é o mesmo que pressionar Esc duas vezes no início da macro). Embora um único `^C` cancela a maioria dos comandos, `^C^C` é requerido para retornar para o prompt do comando de um comando de dimensionamento e `^C^C^C` é requerido com base na opção atual do-CAMADA comando. `^C^C` executa o cancelamento da maioria das seqüências de comandos e, portanto, é a seqüência recomendada a ser usada para assegurar que nenhum comando esteja ativo antes da macro ser iniciada.

Verificar caracteres de macros

Cada caractere em uma macro é significativo, mesmo um espaço em branco.

Quando você coloca um espaço no fim de uma macro, o AutoCAD LT processa a macro como se tivesse inserido um comando (**circulo**, por exemplo) e a seguir pressionado a Barra de espaço para completar o comando.

Finalizar macros

Algumas macros exigem terminadores especiais. Alguns comandos (TEXT, por exemplo) requerem que você pressione Enter em vez de Barra de espaço para terminar o comando. Alguns comandos exigem mais que um espaço (ou Enter) para serem concluídos, mas alguns editores de texto não podem criar uma linha com espaços em branco à direita.

Duas convenções especiais resolvem estes problemas.

- Um ponto e vírgula (;) em uma macro automaticamente emite Enter no prompt de comando.
- Se uma linha termina com um caractere de controle, uma barra invertida (\), um sinal de mais (+) ou um ponto-e-vírgula (;), o AutoCAD LT não adiciona um espaço em branco depois deles.

Um item que termina com uma barra invertida (\) pausa a macro para uma entrada de usuário.

Compare as seguintes macros:

```
ucs
ucs ;
```

O primeiro exemplo insere **ucs** no prompt de comando e pressiona a Barra de espaço. O seguinte prompt será exibido:

Especifica a origem da UCS ou
[Face/Nomeado/Objeto/Anterior/Vista/Universal/X/Y/Z/Z Eixo] <Universal>:

O segundo exemplo insere **ucs**, pressiona Barra de espaço e pressiona Enter, que aceita o valor padrão (Universal).

Suprimir ecos e prompts em macros

Os caracteres em uma macro aparecem na janela de comandos, como se você tivesse digitado os caracteres no teclado. Esta duplicação de exibição é denominada "echo". É possível suprimir o "echoed" exibido com a variável de sistema MENUECHO. Se ecos e prompts da entrada de item de menu estiverem desativados, um `^P` no item de menu os ativa.

Criar macros longas

Você pode criar uma macro de qualquer comprimento, sem requerer qualquer caractere especial no fim de uma linha. O painel Propriedades no editor Personalizar interface do usuário (CUI) aceita uma macro de qualquer comprimento.

Para atribuir ou modificar uma macro de comando

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Lista de comandos, localize o comando que deseja atribuir (ou modifique) uma macro de comando.
3. No painel Propriedades, selecione o campo Macro e clique no botão [ ] que é exibido.

   A caixa de diálogo Editor de seqüência de caracteres longa é exibida.
4. No Editor de seqüência de caracteres longa, edite a macro como desejado e clique em OK.

   Você é retornado ao editor Personalizar interface do usuário.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Usar caracteres de controle especiais em macros

Você pode usar caracteres especiais, incluindo caracteres de controle, em macros, Em uma macro, o acento circunflexo (^) é equivalente a pressionar a tecla Ctrl no teclado. Você pode combinar o acento circunflexo com outro caractere para construir macros que fazem coisas como ativar e desativar a grade (^G) ou cancelar um comando (^C).

A macro para o comando Endereço abaixo utiliza a barra invertida (\) para fazer uma pausa para a entrada do usuário e o ponto-e-vírgula (;) para Enter.

```
texto \0,4 0 DRAFT Inc;;;Main St.;;;City, State;
```

A macro inicia o TEXT comando, pausa para que o usuário especifique um ponto inicial, e a seguir insere o endereço em três linhas. No ponto-e-vírgula triplo, (;;;), o primeiro ponto-e-vírgula finaliza a seqüência de caracteres do texto, o segundo faz uma repetição de TEXTO e o terceiro aceita a localização padrão abaixo da linha anterior.

Macros utilizam os caracteres especiais listados na tabela a seguir.

Caracteres especiais utilizados em macros

Caractere	Descrição
;	Executa Enter
^M	Executa Enter
^I	Executa Tab
[espaços em branco]	Insere um espaço. Um espaço em branco entre as sequências de comando em um comando que é equivalente a pressionar a Barra de espaço
\	Faz uma pausa para a entrada do usuário (não pode ser utilizado na seção Aceleradores)
_	Traduz os comandos e as opções do AutoCAD LT seguintes
=*	Exibe o menu suspenso de nível superior atual, o menu de atalho ou de imagem
*^C^C	Repete o comando até que outro comando seja escolhido
$	Introduz uma expressão de macro de DIESEL condicional ($M=)
^B	Ativa ou desativa o Snap (equivalente a Ctrl+B)
^C	Cancela o comando ativo ou a opção de comando (equivalente a Esc
^D	Ativa ou desativa a UCS dinâmica (equivalente a Ctrl+D)

Caracteres especiais utilizados em macros	
Caractere	**Descrição**
^E	Define o próximo plano isométrico (equivalente a Ctrl+E)
^G	Ativa ou desativa a Grade (equivalente a Ctrl+G)
^H	Executa Barra de espaço
^O	Ativa e desativa o Orto
^P	Ativa e desativa MENUECHO
^Q	Ecoa todos os prompts, listagens de status e entrada para a impressora (equivalente a Ctrl+Q)
^R	Ativa ou desativa a versão de comando. A versão do comando é requerida por alguns comandos para assegurar que as macros de comando escritas em versões mais antigas possam funcionar apropriadamente na versão mais recente.
^T	Ativa ou desativa a mesa digitalizadora (equivalente a Ctrl+T)
^V	Altera a viewport atual
^Z	Caractere nulo que suprime a adição automática da Barra de espaço no final de um comando

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

TEXT

Cria um objeto de texto de linha única.

Pausar para entrada do usuário em macros

Para aceitar a entrada do teclado ou do dispositivo apontador no meio de um comando, coloque uma barra invertida (\) na macro no ponto onde você deseja fazer a entrada.

```
circulo \1
```

No exemplo círculo, \1 faz uma pausa para o usuário especificar o ponto central e, então, lê um raio de 1. Observe que não há espaço depois da barra invertida.

```
-camada desativada \;
```

Nesse exemplo, a macro inicia -CAMADA no prompt de comando, insere a opção Desativar (desativar), e, em seguida, pausa para que o usuário insira um nome de camada (\). A macro então desativa aquela camada e sai do comando -CAMADA (;).

OBSERVAÇÃO CAMADA geralmente solicita uma outra operação e encerra somente se você pressionar Barra de espaço ou Enter. Na macro, o ponto e vírgula (;) é equivalente a pressionar Enter.

Uma macro, tipicamente, reinicia após uma entrada do usuário, como um ponto único de localização. Portanto, não é possível construir uma macro que aceita um número variável de entradas (como em uma seleção de objeto) e então continuar. No entanto, uma exceção é feita para SELECT: uma barra invertida (\) suspende o comando SELECIONAR até que a seleção do objeto tenha sido completada. Considere o exemplo a seguir:

```
select \change previous ;properties color red ;
```

Nesta macro, SELECT cria um conjunto de seleção de um ou mais objetos (select \). A macro então inicia ALTERAR (alterar), referencia esse conjunto de seleção utilizando a opção Anterior (anterior) e altera para vermelho a cor de todos os objetos selecionados para vermelho (propriedades cor vermelha;).

OBSERVAÇÃO O caractere de barra invertida (\) causa a pausa da macro para entrada de usuário. Você não pode usar a barra invertida para qualquer outro propósito na macro. Quando você precisar especificar um caminho de diretório de arquivo, use uma barra normal (/) como o delimitador de caminho: por exemplo, /direto/arquivo.

As circunstâncias a seguir atrasam a retomada de uma macro após uma pausa:

- Se a entrada de um local de ponto é esperada, os modos de snap a objeto podem ser usados antes da especificação do ponto.

- Se os filtros de ponto X/Y/Z são utilizados, o comando permanece suspenso até que o ponto inteiro tenha sido acumulado.
- Apenas para SELECT, a macro não é retomada até que a seleção de objeto tenha sido concluída.
- Se o usuário responde com um comando transparente, a macro permanece suspensa até que o comando transparente seja completado e a entrada originalmente requerida seja recebida.
- Se o usuário responde selecionando um outro comando (para fornecer opções ou executar um comando transparente), a macro original é suspensa e o item recentemente selecionado é processado até a conclusão. A seguir, a macro é reiniciada.

OBSERVAÇÃO Quando a entrada de um comando vem de um comando, as configurações das PICKADD e PICKAUTO variáveis de sistema são assumidas como sendo 1 e 0, respectivamente. Isso preserva a compatibilidade com versões anteriores do AutoCAD LT e torna a personalização mais fácil porque não é necessário que você verifique as configurações dessas variáveis.

Referência rápida

Comandos

ALTERAR

Altera as propriedades de objetos existentes.

CAMADA

Gerencia camadas e suas propriedades.

SELECT

Coloca objetos selecionados no conjunto de seleção anterior.

Variáveis de sistema

PICKADD

Controla se seleções subseqüentes substituem o conjunto de seleção atual ou são a ele adicionadas.

PICKAUTO

Controla o método de janelas para a seleção de objetos.

Fornecer suporte internacional em macros

Para desenvolver menus que possam ser usados em uma versão não do idioma Inglês do AutoCAD LT, preceda cada comando ou opção com o caractere de sublinhado (_). O caractere de sublinhado permite que comandos e opções padrões sejam automaticamente traduzidos.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Repetir comandos em macros

Você pode usar um asterisco (*) para repetir um comando em uma macro até escolher outro comando.

Uma vez que você selecionou um comando, você pode desejar utilizá-lo várias vezes antes de mudar para outro comando. Você pode repetir um comando em uma macro até escolher outro comando. Não é possível utilizar esse recurso para selecionar opções.

Se uma macro começa com `*^C^C`, o comando é repetido até que você o termine ao pressionar Esc no teclado ou ao selecionar outro comando.

OBSERVAÇÃO Não use ^C (Cancelar) dentro de uma macro que comece com a seqüência de caracteres *^C^C; isso cancela a repetição.

As macros nos exemplos a seguir repetem os comandos:

```
*^C^Cmove Single
*^C^Ccopy Single
*^C^Cerase Single
*^C^Cstretch Single Crossing
*^C^Crotate Single
*^C^Cscale Single
```

Cada macro no exemplo inicia um comando e a seguir lhe solicita escolher um objeto. Quaisquer outros prompts necessários para concluir o comando são exibidos e o comando é finalizado e iniciado novamente.

OBSERVAÇÃO A repetição de comandos não pode ser utilizada em macros para menus de imagens lado a lado.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Usar modo de seleção de objeto único em macros

O modo Seleção de objeto único cancela a repetição normal do prompt Selecionar objetos em comandos de edição. Depois de selecionar um objeto e responder a outros prompts, o comando é terminado.

Considere a macro no exemplo a seguir:

```
*^C^Cerase single
```

Esta macro termina o comando atual e inicia o APAGAR no modo Seleção de objeto único. Depois que você seleciona esse comando, poderá selecionar um objeto único a ser apagado ou clicar em uma área em branco no desenho e especificar uma seleção de janela. Quaisquer objetos selecionados desta maneira são apagados e o comando é repetido (devido ao asterisco à esquerda) para que você pode apagar objetos adicionais. Pressione Esc para sair desse modo.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Usar macros para alternar elementos da interface do usuário

Você pode substituir o conteúdo de menus ativos, botões de mouse, botões ou menus de mesa digitalizadora. O conteúdo intercambiado pode ser de outro elemento da interface do usuário do mesmo tipo no arquivo CUIx principal, ou pode vir de um arquivo CUIx parcial.

Você não pode alternar elementos de interface que sejam de diferentes tipos (menus e botões de mouse, por exemplo). Entretanto, dentro de um determinado tipo, você pode alternar qualquer elemento de interface do usuário por qualquer outro elemento.

OBSERVAÇÃO A alternância pode conduzir a alguns comportamentos estranhos para menus de mesa digitalizadora, porque eles não possuem tipicamente o mesmo número de macros.

Utilize a sintaxe a seguir em uma macro para alternar menus:

```
$section=customizationgroup.menuname
```

O seguinte descreve cada seção da sintaxe da macro para elementos de alternância:

Sintaxe de macro para alternância de elementos

$ Carrega um elemento de interface

seção Especifica o tipo de elemento. São nomes válidos:

`A1-A4` para menus Aux 1 a 4

`B1-B4` para botões do mouse 1 a 4

`P0-P16` para menus suspensos 0 a 16

`I` para o menu de imagem lado a lado

`T1-T4` para menus de mesa digitalizadora 1 a 4

customizationgroup Especifica o grupo de personalizações de que aquele *menuname* é membro (não necessariamente se *menuname* está no arquivo CUIx principal).

menuname Especifica que seção ou submenu inserir. É a legenda principal ou acrônimo para a seção a ser carregada.

Um menu suspenso pode ser apresentado na barra de menus ou no menu de atalho ativo mas não em ambos.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Usar expressões condicionais em macros

Você pode utilizar expressões condicionais em uma macro ao usar um comando que introduz expressões de macro gravadas em DIESEL (Direct Interpretively Evaluated String Expression Language).

O formato é:

```
$M=expressão
```

Iniciando a macro com `$M=` solicita que o AutoCAD LT avalie a seguinte seqüência de caracteres como uma expressão DIESEL e que a *expressão* seja uma expressão DIESEL. O exemplo a seguir define uma expressão condicional em uma macro:

```
FILLMODE $M=$(-,1,$(getvar,fillmode))
```

A macro alterna a ativação e desativação da variável de sistema FILLMODE ao subtrair o valor atual de FILLMODE em 1 e retornando o valor resultante para a variável de sistema FILLMODE. Você pode utilizar este método para alternar as variáveis de sistemas das quais os valores válidos são 1 ou 0.

Finalização de macros que contêm expressões condicionais

Se você utilizar uma linguagem de sequência de caracteres DIESEL para executar testes "if-then", podem ocorrer situações com espaço de terminação e ponto-e-vírgula indesejados (resultando em Enter). Se você adicionar `^Z` ao final da macro, o AutoCAD LT não adiciona um espaço automaticamente (Enter) ao final da expressão da macro.

Como acontece com outros caracteres de controle nos comandos, o `^Z` utilizado aqui é uma seqüência de caracteres composta de `^` (um acento circunflexo) e `Z` e não é equivalente a pressionar Ctrl+Z.

Nos exemplos a seguir, `^Z` é utilizado como um terminador de macro.

```
^C^C$M=$(if,$(=,$(getvar,tilemode),0),$C=mview _mspace)^Z
^C^C$M=$(if,$(=,$(getvar,tilemode),0),$C=mview _pspace)^Z
```

Se essas macros não terminassem com `^Z`, o AutoCAD LT adicionaria automaticamente um espaço (Enter), repetindo o último comando inserido.

Consulte também:

- Usar caracteres de controle especiais em macros na página 114
- DIESEL na página 351

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Variáveis de sistema

FILLMODE

Especifica se hachuras, preenchimentos, sólidos 2D e polilinhas largas serão preenchidas.

Controlar a exibição de itens do comando

A forma pela qual um menu ou item da faixa de opções é exibido indica sua disponibilidade no programa.

Um menu ou botão da faixa de opções pode ser exibido como:

- Acinzentado (desativado)
- Marcado com um marcador xadrez ou borda
- Acinzentado e marcado

Os itens do botão da faixa de opções não exibe uma marca de seleção quando marcado; somente a borda é exibida.

OBSERVAÇÃO Para desativar ou marcar itens do botão da faixa de opções, a sequência "~" ou "!." não pode ser colocada explicitamente antes do nome do comando. A seqüência precisa estar dentro da expressão DIESEL.

Acinzentar (Desativar) menu ou item do botão da faixa de opções

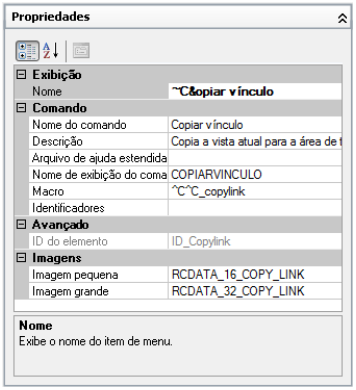
Você pode acinzentar um menu ou item do botão da faixa de opções ao efetuar um dos seguintes:

- Iniciando um nome com um til (~)
- Usando uma expressão de sequência DIESEL

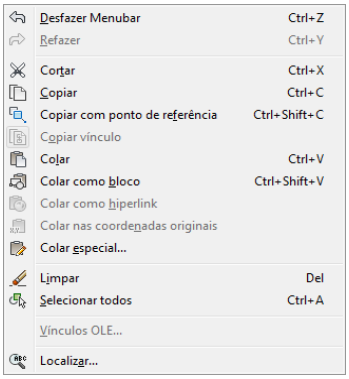
Os itens do botão da faixa de opções suportam o uso de expressões de sequência DIESEL Para obter mais informações sobre o uso de expressões DIESEL, consulte

Expressões DIESEL em macros. Quando acinzentado, a macro e sub-menus associados com o menu ou item do botão da faixa de opções é tornado inacessível.

No exemplo a seguir, o til (~) é colocado no início da legenda do comando Copiar vínculo, na célula Nome, do painel Propriedades.



Segue o comando Copiar vínculo, acinzentado, no menu Editar.



As expressões de sequência DIESEL são usadas para desativar ou ativar condicionalmente um menu ou item do botão da faixa de opções cada vez que seja exibido. For exemplo, a expressão de seqüência de caracteres DIESEL, na célula Macros do painel Propriedades, desativa o comando MOVE, enquanto qualquer outro comando está ativo.

```
$(if,$(getvar,cmdactive),~)MOVE^C^C_move
```

Marcar o menu ou item do botão da faixa de opções

Você pode marcar um menu ou item do botão da faixa de opções ao efetuar um dos seguintes:

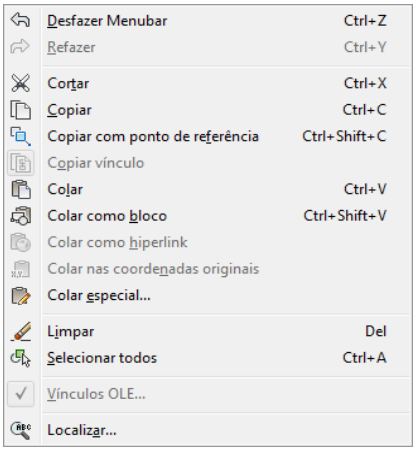
- Iniciando um comando com um ponto de exclamação e um ponto (`!.`)
- Usando uma expressão de sequência DIESEL

Os itens do botão da faixa de opções suportam o uso de expressões de sequência DIESEL Um menu ou item do botão da faixa de opções é marcado de duas maneiras:

- *Uma marca de seleção.* Exibida quando um item de menu não tem uma imagem associada ao mesmo.

- *Uma borda.* Exibida quando um menu ou item do botão da faixa de opções tem uma imagem associada ao mesmo; uma borda é exibida em torno da imagem.

Segue um exemplo do menu Editar, com o comando Vínculos OLE marcado com uma marca de seleção e a imagem do comando Copiar vínculo marcada com uma borda:



Os itens de menu podem e os itens do botão da faixa de opções precisam conter expressões de seqüência DIESEL que condicionalmente marcam as legendas cada vez que são exibidas. Quando a seqüência DIESEL é adicionada à célula Macros para o comando aplicável no painel Propriedades, uma marca

de seleção é colocada à esquerda da do item do menu, cuja variável de sistema relacionada está atualmente ativada.

```
$(if,$(getvar,orthomode),!.)Ortho^O
$(if,$(getvar,snapmode),!.)Snap^B
$(if,$(getvar,gridmode),!.)Grid^G
```

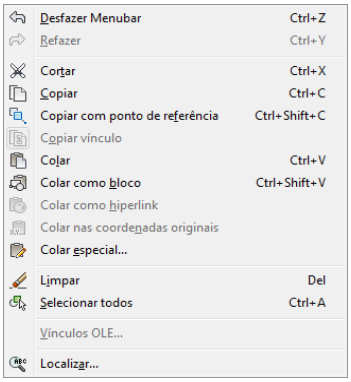
Desativar e marcar simultaneamente itens de comando

Você pode marcar e desativar comandos ao mesmo tempo usando um dos seguintes formatos:

```
~!. labeltext
!.~ labeltext
```

O til (~) é o código de caractere especial para desativar um comando e um ponto de exclamação e ponto (!.) é o código de caractere especial para marcar um comando.

O acento (~), ponto de exclamação e ponto (`!.`) são colocados no início da legenda do comando Copiar vínculo, na célula Nome, do painel Propriedades. Segue o comando Copiar vínculo resultante, acinzentado e marcado, no menu Editar.



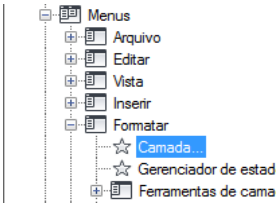
Como nos exemplos anteriores, uma expressão DIESEL pode ser utilizada para desativar e marcar simultaneamente um item de comando.

Para acinzentar (desativar) uma legenda de comando de menu ou botão de faixa de opções

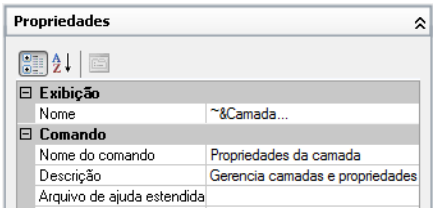
1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao menu que contém o comando que deseja desativar.

3 Selecione o comando que deseja acinzentar.



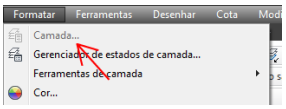
4 No painel Propriedades, no campo Nome, adicione um til (~) ou adicione a expressão DIESEL no início do comando.



OBSERVAÇÃO O comando precisa ser selecionado no painel Personalizações em, caso contrário, você está apenas modificando o nome do comando e não a legenda que é exibida ao usuário.

5 Clique em Aplicar.

As alterações ao comando serão visíveis após as alterações terem sido aplicadas e o editor CUI for fechado.

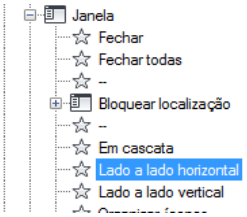


Para marcar uma legenda de comando de menu ou botão de faixa de opções

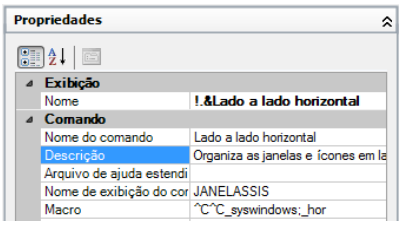
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao menu que contém o comando que deseja marcar.

3 Selecione o comando que desejar marcar.

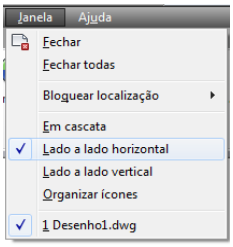


4 No painel Propriedades, no campo Nome, adicione um ponto de exclamação e um ponto (!.) ou adicione a expressão DIESEL no início do comando.



5 Clique em Aplicar.

As alterações ao comando serão visíveis após as alterações terem sido aplicadas e o editor CUI for fechado.



Para simultaneamente acinzentar (desativar) e marcar uma legenda de comando de menu ou botão da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) junto ao menu que contém o comando que deseja desativar e marcar.
3. Selecione o comando que deseja acinzentar e marcar.
4. No painel Propriedades, no campo Nome, adicione um acento (~) e adicione um ponto de exclamação e um ponto (`~!.` ou `!.`) ou adicione a expressão DIESEL desejada no início do comando.
5. Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Atribuir identificadores de procura

Com os identificadores de pesquisa, é possível procurar por um comando ou um grupo de comandos com o menu do aplicativo.

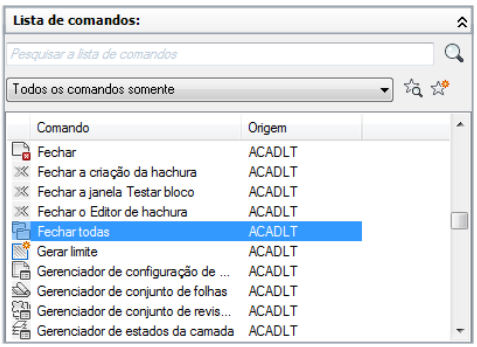
Você pode atribuir um ou mais indicadores para um comando para tornar fácil localizar ao executar uma procura a partir do menu do aplicativo. Você adiciona identificadores a um comando usando a caixa de diálogo Editor de identificadores. Quando um identificador é atribuído a um comando, ele é exibido em uma dica de ferramenta (quando o comando está em uma barra de ferramentas ou no painel da faixa de opções e o cursor passa sobre o comando).

É possível alterar a exibição de dicas de ferramentas na guia Exibição da caixa de diálogo Opções. Consulte Procurar comandos no *Guia do Usuário* para aprender mais sobre como utilizar a pesquisa no menu do aplicativo.

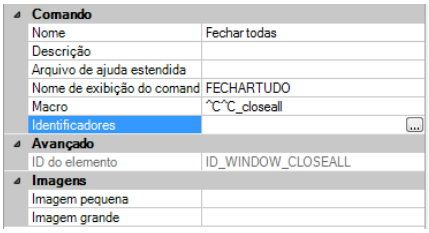
Para adicionar identificadores a um comando

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Lista de comandos, selecione o comando do qual deseja adicionar um identificador.

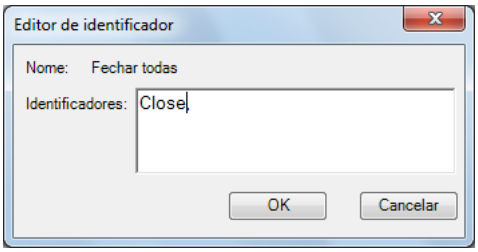


3. No painel Propriedades, selecione o campo Identificadores e clique no botão [ ].



4. Na caixa de diálogo Editor de identificadores, na caixa Identificadores, insira um identificador.

   Quando se insere um identificador, um menu suspenso pode aparecer, exibindo uma lista dos identificadores anteriormente utilizados. Clique em um identificador no menu para usar aquele identificador. Você pode adicionar mais de um identificador a um comando; separe cada identificador com uma vírgula.



5 Para adicionar outro identificador para um comando, pressione a tecla Seta à esquerda e insira o identificador. Repita como necessário.

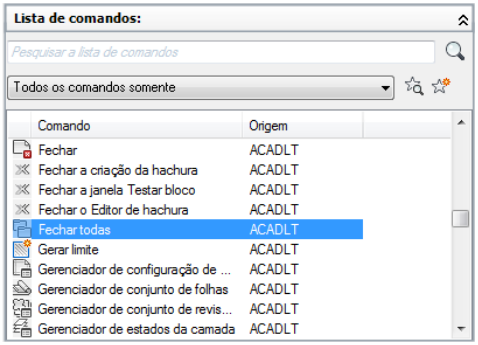
6 Clique em OK.

7 No editor Personalizar interface do usuário, clique em Aplicar.

Para remover um identificador de um comando

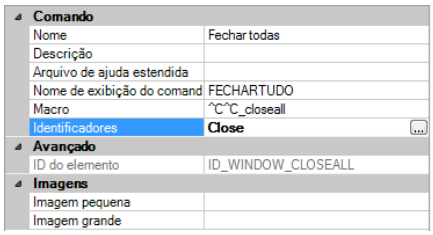
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Lista de comandos, selecione o comando do qual deseja remover um identificador.

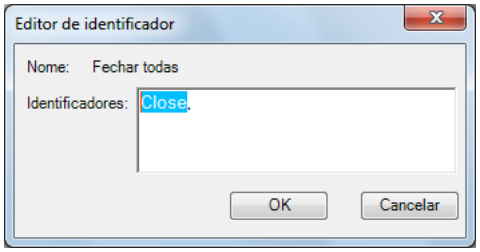


O painel Propriedades é exibido no lado direito.

3 No painel Propriedades, selecione o campo Identificadores e clique no botão [ ].



4 Na caixa de diálogo Editor de identificadores, na caixa Identificadores, clique no identificador que deseja remover. Pressione Excluir.



O identificador é removido.

5 Clique em OK.

6 No editor Personalizar interface do usuário, clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

OPCOES

Personaliza as configurações do programa.

Criar dicas de ferramentas e ajuda complementar para comandos

As dicas de ferramentas são mensagens descritivas que são exibidas perto do cursor quando este passa sobre uma barra de ferramentas ou botão do painel ou do item de menu.

A propriedade Descrição associada com um comando fornece um descrição simples para o que o comando faz. O valor da propriedade Descrição é exibido como parte de uma dica de ferramenta básica, que é exibida quando o cursor passa sobre um botão em uma barra de ferramentas ou painel da faixa de opções. Junto a descrição, uma dica de ferramenta do comando também exibido o nome do comando e os valores atribuídos as propriedades Nome de exibição do comando e Identificadores.

Adicionalmente, pode ser atribuída uma ajuda complementar e ID a um comando, para que ele possa exibir um segundo nível de informações para o comando. O conteúdo do arquivo da ajuda complementar é exibido na área de descrição estendida de uma dica de ferramenta. O conteúdo para a área de descrição estendida de uma dica de ferramenta é armazenado em um arquivo XAML e pode conter texto e imagens ricas.

Controlar a exibição das dicas de ferramentas

Você controla a exibição de dicas de ferramentas e quando a ajuda complementar atribuída a um comando é exibida na caixa de diálogo Opções. Consulte Definir as opções de interface no *Guia do Usuário* para aprender mais sobre as dicas de ferramentas.

Exemplo de um arquivo XAML

A estrutura XAML é um formato desenvolvido pela Microsoft. A seguir está um exemplo de como o arquivo XAML pode se parecer para dois comandos personalizados que existem em seu arquivo CUIx.

```
<ResourceDictionary
 xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"
 xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"
 xmlns:src="clr-namespace:Autodesk.Windows;assembly=AdWindows">
 <src:RibbonToolTip x:Key="MYEH_CMD_0001">
 <src:RibbonToolTip.ExpandedContent>
 <StackPanel>
 <TextBlock Background="AntiqueWhite" TextAlignment="Center">
 Cria uma nuvem de revisão retangular na camada <Bold>REVI
SION</Bold>.
 </TextBlock>
 <Image Source="images/rectcloud.jpg" Width="Auto" Height="Auto">
 </Image>
 </StackPanel>
 </src:RibbonToolTip.ExpandedContent>
 </src:RibbonToolTip>
 <src:RibbonToolTip x:Key="MYEH_CMD_0002">
 <src:RibbonToolTip.ExpandedContent>
 <StackPanel>
 <TextBlock Background="Yellow" TextAlignment="Left">
 Cria um nuvem de revisão poligonal na camada
 <Run Text=" REVISION " Foreground="Red" FontStyle="Italic"/>
 .
 </TextBlock>
 <Image Source="images/rectcloud.jpg" Width="Auto" Height="Auto">
 </Image>
 </StackPanel>
 </src:RibbonToolTip.ExpandedContent>
 </src:RibbonToolTip>
</ResourceDictionary>
```

O elemento Dicionarioderecursos é usado para definir o tipo de conteúdo que está no arquivo XAML; e o elemento scr:Barradeferramentasdafaixadeopções é usado para definir cada um dos tópicos da ajuda estendida no arquivo. No exemplo anterior há dois tópicos diferentes de ajuda complementar, e eles são identificados de forma única pelas chaves MYEH_CMD_0001 e MYEH_CMD_0002.

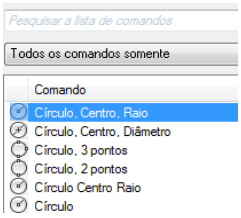
OBSERVAÇÃO As dicas de ferramentas estendidas definidas para funcionarem com o AutoCAD LT 2009 precisam ser atualizadas para funcionarem com o AutoCAD LT 2012. Para obter mais informações sobre como converter uma dica de ferramenta estendida criada para o AutoCAD LT 2009 para que funcione com o AutoCAD LT 2012, consulte o procedimento Para converter uma dica de ferramenta estendida do AutoCAD LT 2009 para funcionar com o AutoCAD LT 2012 nesta página.

Os elementos StackPanel agrupam os elementos TextBlock e Image. Pode haver inúmeros elementos TextBlock e Image sob um elemento StackPanel. O elemento TextBlock armazena o texto; o elemento Image armazena uma ilustração que faz parte da ajuda complementar. Para aprender mais sobre o XAML, visite o website da Microsoft em *http://www.microsoft.com* e execute uma procura por XAML.

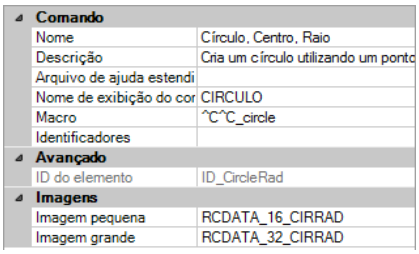
Para adicionar uma dica de ferramenta a um comando

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Lista de comandos, clique no comando ao qual deseja adicionar uma dica de ferramenta.



3. No painel Propriedades, campo Descrição, insira o texto para a dica de ferramenta para o comando selecionado.



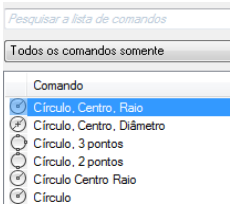
4 Clique em Aplicar.

Na próxima vez que o cursor passar sobre o comando na barra de ferramentas ou no painel da faixa de opções, o texto é exibido na dica de ferramenta.

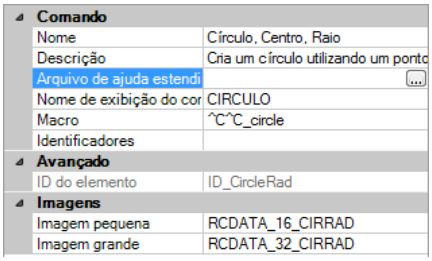
Para adicionar ajuda complementar para um comando

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Lista de comandos, clique no comando ao qual deseja adicionar a ajuda estendida.

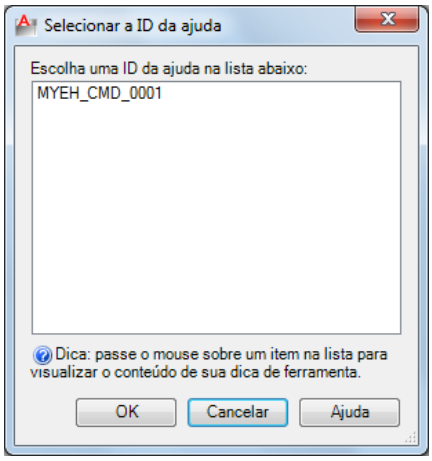


3 No painel Propriedades, selecione o campo Arquivo de ajuda estendida e clique no botão [ ].



4 Na caixa de diálogo Selecionar arquivo de ajuda estendida, navegue para e selecione o arquivo XAML que contém a ajuda complementar para o comando. Clique em Abrir.

5 Na caixa de diálogo Selecionar ID de ajuda, selecione a ID para o conteúdo da ajuda complementar. Clique em OK.


Selecionar a ID da ajuda
Escolha uma ID da ajuda na lista abaixo:
MYEH_CMD_0001
Dica: passe o mouse sobre um item na lista para visualizar o conteúdo de sua dica de ferramenta.
OK
Cancelar
Ajuda

6 Clique em Aplicar.

Quando o comando é adicionado em uma barra de ferramentas ou painel da faixa de opções, a ajuda complementar é exibida se estiver ativada para dicas de ferramentas e o cursor passa sobre o comando para o intervalo de tempo designado.

Para criar um arquivo XAML

1 Em um editor de texto (por exemplo, Microsoft® Windows® Notepad), crie um novo arquivo e insira os elementos necessários para definir o conteúdo da ajuda complementar.

Como um exemplo, insira o texto abaixo no editor de texto.

```
<ResourceDictionary
 xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presenta
tion"
 xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"
 xmlns:src="clr-namespace:Autodesk.Windows;assembly=AdWindows">
 <src:RibbonToolTip x:Key="MYEH_CMD_0003">
 <src:RibbonToolTip.ExpandedContent>
 <StackPanel>
 <TextBlock Background="AntiqueWhite" TextAlignment="Center">
 Confira as definições para o desenho atual.
 </TextBlock>
 </StackPanel>
 </src:RibbonToolTip.ExpandedContent>
 </src:RibbonToolTip>
```

```
</ResourceDictionary>
```

2 Salva o arquivo como texto ASCII (arquivo TXT), com uma extensão de arquivo *.xaml*.

Para converter uma dica de ferramenta estendida do AutoCAD LT 2009 para funcionar com o AutoCAD LT 2012

1 Abra o arquivo XAML em um editor de texto (por exemplo, Microsoft® Windows® Bloco de notas).

Segue um exemplo de uma dica de ferramenta estendida criada para ser usada com o AutoCAD LT 2009. Para alterar o texto mostrado em itálico:

```
<src:ProgressivePanel x:Key="MYEH_CMD_0003">
<StackPanel>
<TextBlock Background="AntiqueWhite" TextAlignment="Center">
Confira as definições para o desenho atual.
</TextBlock>
</StackPanel>
</src:ProgressivePanel>
```

2 Altere o texto mostrado em itálico na etapa anterior para coincidir com o seguinte:

```
<src:RibbonToolTip x:Key="MYEH_CMD_0003">
<src:RibbonToolTip.ExpandedContent>
<StackPanel>
<TextBlock Background="AntiqueWhite" TextAlignment="Center">
Confira as definições para o desenho atual.
</TextBlock>
</StackPanel>
</src:RibbonToolTip.ExpandedContent>
</src:RibbonToolTip>
```

3 Salve as alterações feitas no arquivo XAML.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

OPCOES

Personaliza as configurações do programa.

Variáveis de sistema

TOOLTIPS

Controla a exibição de dicas de ferramentas na faixa de opções, nas barras de ferramentas e em outros elementos da interface do usuário.

Criar mensagens de ajuda da linha de status

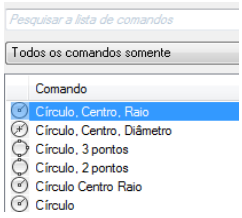
As mensagens de ajuda da linha de status são mensagens simples e descritivas que são exibidas na linha de status (na parte inferior da janela do aplicativo) quando o cursor passa sobre um item de menu.

Você pode alterar ou adicionar descrições para itens de menus ao atualizar a propriedade Descrição para o comando relacionado. Se a barra de status para o programa não for exibida, nenhuma mensagem é exibida para o item de menu. A área de desenho atual controla a exibição da barra de status do aplicativo para o programa. Consulte Definir as opções de interface no *Guia do Usuário* para aprender mais sobre áreas de desenho.

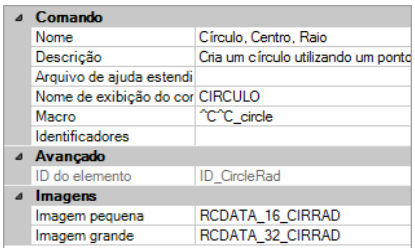
Para criar mensagens de ajuda da linha de status

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Lista de comandos, selecione o comando ao qual deseja adicionar uma mensagem de ajuda.

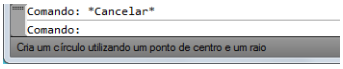


3. No painel Propriedades, caixa Descrição, insira o texto descritivo para o comando selecionado.



4 Clique em Aplicar.

Na próxima vez que você usa comando, o texto descritivo adicionado é exibido na linha de status quando o cursor passa sobre o comando em um menu.



Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

OPCOES

Personaliza as configurações do programa.

Criar e gerenciar imagens para comandos

As imagens podem ser atribuídas aos comandos e podem ser de dois tipos diferentes: padrão e personalizada. Os comandos padrão são fornecidos com o AutoCAD LT em uma biblioteca, enquanto as imagens personalizadas são criadas e gerenciadas no painel Imagem de botão e na caixa de diálogo do Editor de botão no editor Personalizar interface do usuário.

Atribuir imagens a um comando

Imagens padrão e personalizadas podem ser atribuídas à um comando.

Quando o comando é adicionado a uma faixa de opções ou barra de ferramentas, a imagem atribuída é exibida no botão da faixa de opções ou

barra de ferramentas, ou se adicionado em um menu suspenso, a imagem é exibida junto ao item de menu.

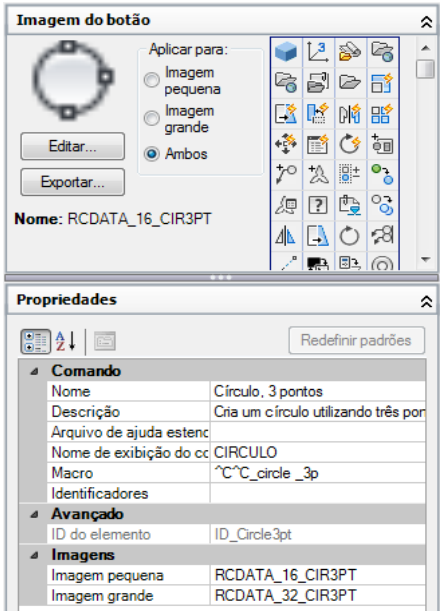
O AutoCAD LT é entregue com um biblioteca de imagens padrão, que são utilizadas para os comandos padrão, mas que podem ser atribuídas para seus próprios comandos personalizados. Você poderá criar seus próprios comandos personalizados utilizando a caixa de diálogo Editor de botão encontrada no editor Personalizar interface do usuário ou em um editor externo de imagens. Para obter mais informações sobre como criar imagens personalizadas para seus comandos, consulte Criar Imagens Personalizadas para Comandos na página 143.

Para atribuir uma imagem a um comando

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Lista de comandos, selecione o comando ao qual deseja adicionar uma imagem.

   O painel Imagem de botão (no canto superior direito) e o painel Propriedades (no canto inferior direito) são exibidos.



3 Execute um dos procedimentos a seguir:

Atribuir uma imagem padrão

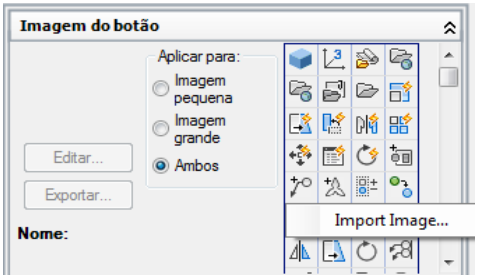
- No painel Imagem de botão, em Aplicar para, selecione uma das três opções de atribuição de imagem; Imagem pequena, Imagem grande ou Ambas.

- Selecione uma imagem a partir da lista de imagens e o nome da imagem é atribuído à propriedade de imagem Pequena, Grande ou ambas do comando selecionado.

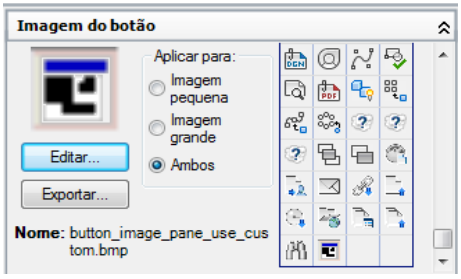
OBSERVAÇÃO Quando você seleciona uma imagem na lista de imagens, o nome da imagem é exibido abaixo do botão Exportar no painel Imagem de botão.

Importar e atribuir uma imagem personalizada

- No painel Imagem de botão, clique com o botão direito do mouse na lista de imagens e selecione Importar imagem.



- Na caixa de diálogo Abrir, navegue para e selecione o arquivo BMP que você deseja importar e clique em Abrir.
- No painel Imagem de botão, em Aplicar para, selecione uma das três opções de atribuição de imagem; Imagem pequena, Imagem grande ou Ambas. A seguir selecione a imagem importada da lista de imagens.



4 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Criar Imagens Personalizadas para Comandos

As imagens personalizadas podem ser criadas e atribuídas a um comando.

Crie imagens personalizadas usando o Botão Editor (disponível no Editor CUI) ou usando um editor de Imagem externo. Comece com uma imagem de botão existente ou crie sua própria imagem do zero. Por padrão, imagens personalizadas são salvas no arquivo de personalização de trabalho. As imagens personalizadas salvas podem ser exportadas para um arquivo BMP externo para uso em outros arquivos de personalização.

OBSERVAÇÃO Antes de AutoCAD LT 2010, as imagens personalizadas eram armazenadas separadamente do arquivo de personalização. No AutoCAD LT 2010 e posteriores, as imagens são armazenadas como parte do arquivo CUIx, tornando mais fácil o compartilhamento com outros.

O Editor de Botões interno permite criar dois tamanhos diferentes: pequeno (16 x 16 pixels) e grande (32 x 32 pixels). Por padrão, imagens que não coincidem com esses tamanhos são dimensionadas para o ajuste.

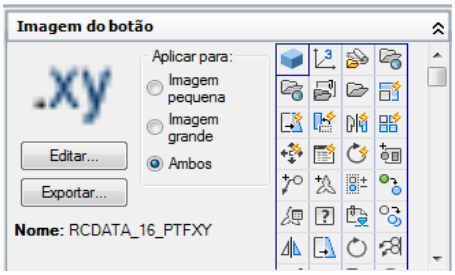
Se os ícones forem definidos com tamanhos diferentes de 16x16 pixels para ícones pequenos ou de 32x32 pixels para ícones grandes, defina RIBBONICONRESIZE como 0. O AutoCAD LT não redimensiona os ícones da

faixa de opções para um tamanho padrão quando RIBBONICONRESIZE está definido para 0. Você deve definir o Estilo de Botão para o comando ou o menu suspenso como LargeWithoutText.

Para criar ou editar uma imagem de botão

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique em um comando para exibir o painel Imagem do botão (no canto superior direito).



3. No painel Imagem de botão, selecione uma imagem na lista de imagens que esteja mais perto da aparência da imagem que deseja criar ou selecione uma imagem existente para editá-la. Clique em Editar.

DICA Se você deseja iniciar com uma imagem em branco, selecione qualquer imagem na lista de imagens sob o painel Imagem de botão. Clique em Editar para exibir a caixa de diálogo Editor de botão. Na caixa de diálogo Editor de botão clique em Limpar.

---

4. Na caixa de diálogo Editor de botão, use os botões Lápis, Linha, Círculo e Apagar para criar ou editar a imagem do botão. Para alterar a cor selecionada, selecione uma cor na paleta de cores ou clique em Mais para abrir a caixa de diálogo Selecionar cor.
   - **Botão Lápis**. Edita um pixel de cada vez na cor selecionada. Você pode arrastar o dispositivo apontador para editar diversos pixels de uma vez.
   - **Botão Linha**. Cria linhas na cor selecionada. Clique e mantenha pressionado para definir o primeiro ponto final da linha. Arraste para desenhar a linha. Libere para finalizá-la.

- **Botão Círculo**. Cria círculos na cor selecionada. Clique e mantenha pressionado para definir o centro do círculo. Arraste para definir o raio. Libere para finalizar o círculo.
- **Botão Apagar.** Reinicializa a cor de um pixel de cada vez para a cor padrão da tela.

OBSERVAÇÃO Clique em Importar para importar um arquivo BMP armazenado em uma unidade local ou de rede para editá-lo na caixa de diálogo Editor de botão e armazená-lo no arquivo CUIx de trabalho.

5 Clique em Salvar.

A caixa de diálogo Salvar imagem é exibida.

6 Na caixa de diálogo Salvar imagem, caixa de texto Nome da imagem, insira um nome e clique em OK.

A imagem é salva no arquivo CUIx de trabalho.

7 Clique em Fechar.

Você é retornado ao editor Personalizar interface do usuário.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Gerenciar, importar e exportar imagens personalizadas

As imagens personalizadas armazenadas externamente como arquivo BMP salvos podem ser importadas em um arquivo de personalização carregado e exportadas de um arquivo de personalização para uma unidade local ou de rede. As imagens personalizadas podem ser excluídas de um arquivo de personalização no Gerenciador de imagens

Antes do AutoCAD LT 2012, as imagens personalizadas utilizadas para comandos em um arquivo de personalização eram armazenados em uma unidade local ou de rede, como um arquivo BMP separado ou em uma DLL de recursos. As DLLs de recursos ainda são mantidas externamente ao arquivo de personalização, mas a partir do AutoCAD LT 2012, os arquivos BMP usados

por comandos personalizados definidos em um arquivo de personalização são armazenados no arquivo de personalização.

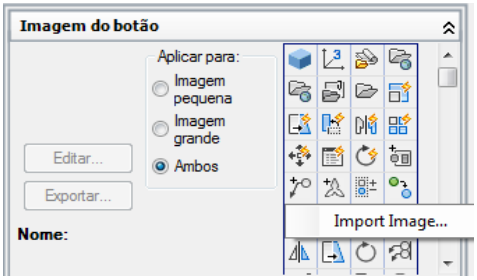
Você pode usar o Gerenciador de imagens, a caixa de diálogo Editor de botão ou o painel Imagem de botão para gerenciar imagens personalizadas nos arquivos de personalização carregados. Com o Gerenciador de imagens, é possível importar e exportar imagens personalizadas de e para um arquivo de personalização. Também é possível usar o Gerenciador de imagens para ver quais imagens personalizadas estão no momento armazenadas em um arquivo de personalização e remover as que não mais são necessárias. Também é possível usar a caixa de diálogo Editor de botão e o painel Imagem de botão para importar e exportar imagens personalizadas.

Para importar uma imagem personalizada para a lista de imagens e para o arquivo de personalização de trabalho

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Lista de comandos, selecione qualquer comando para exibir o painel Imagem de botão.

3. No painel Imagem de botão, clique com o botão direito do mouse na lista de imagens e selecione Importar imagem.



4. Na caixa de diálogo Abrir, navegue para e selecione o arquivo BMP que você deseja importar e clique em Abrir.

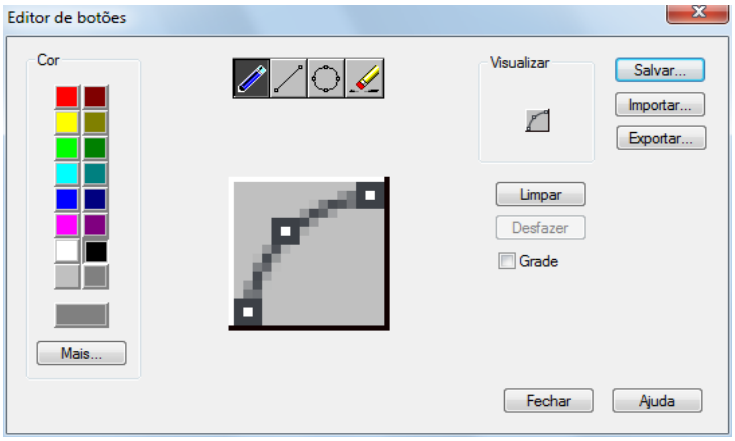
   A imagem é adicionada na lista de imagens e pode então ser atribuída à um comando.

Para exportar uma imagem da lista de imagens

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Lista de comandos, selecione qualquer comando para exibir o painel Imagem de botão.

3. No painel Imagem de botão, selecione a imagem a ser exportada e clique em Exportar.



4. Na caixa de diálogo Exportar arquivo de imagem, procure pela pasta para a qual deseja exportar a imagem e insira um nome para a imagem na caixa de texto Nome do arquivo.

5. Clique em Salvar.

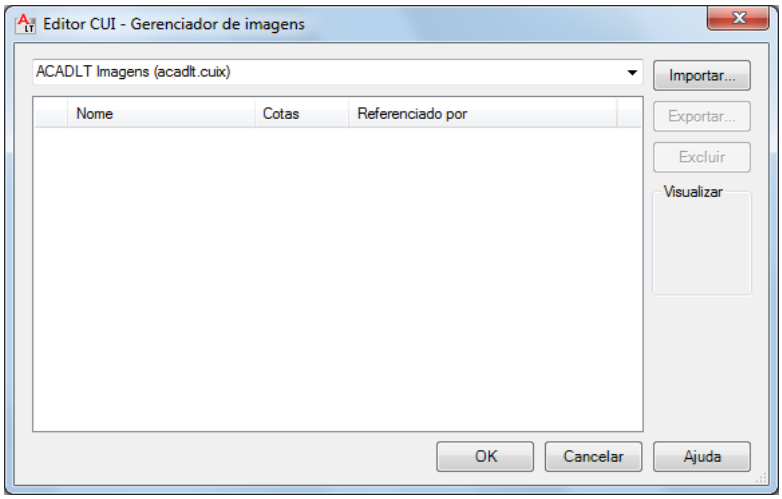
OBSERVAÇÃO Você somente pode exportar imagens no formato BMP (**.bmp*, **.rle*, ou **.dib*).

Para importar uma imagem em um arquivo de personalização carregado usando o Gerenciador de imagens

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <nome do arquivo>, clique em Inicia a caixa de diálogo Gerenciador de imagens.

3 No Gerenciador de imagens, na lista suspensa Arquivos de personalização carregados, selecione o arquivo de personalização carregado no qual deseja importar uma imagem personalizada.



4 Na caixa de diálogo Importar imagens, procure e selecione o arquivo de imagens que desejar importar. Clique em Abrir.

Se a caixa de diálogo A imagem já existe do editor CUI for exibida, clique em Importar a imagem como cópia para criar uma cópia da imagem sendo importada ou clique em Sobrescrever imagem existente para substituir a imagem existente com a imagem sendo importada.

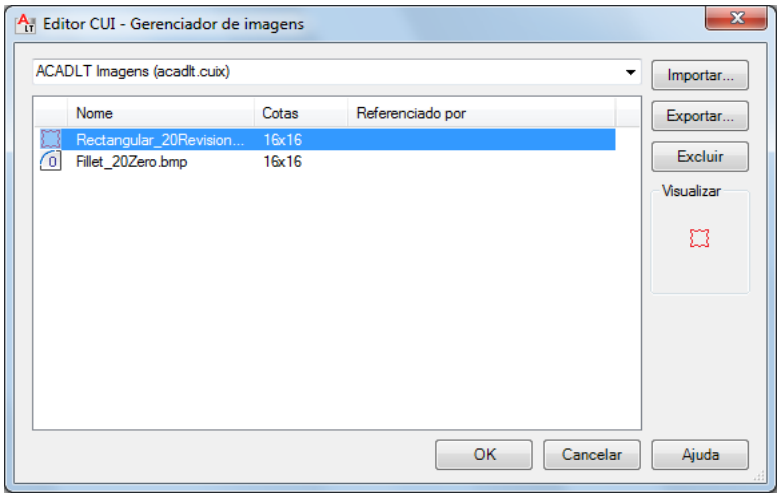
5 Clique em OK.

Para exportar uma imagem de um arquivo de personalização carregado usando o Gerenciador de imagens

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <nome do arquivo>, clique em Inicia a caixa de diálogo Gerenciador de imagens.

3 No Gerenciador de imagens, na lista suspensa Arquivos de personalização carregados, selecione o arquivo de personalização que contém a imagem personalizada que deseja exportar.



4 Na lista Imagens personalizadas, selecione a imagem a ser exportada e clique em Exportar.

5 Na caixa de diálogo Procurar pasta, navegue para a pasta para a qual deseja exportar as imagens selecionadas. Clique em OK.

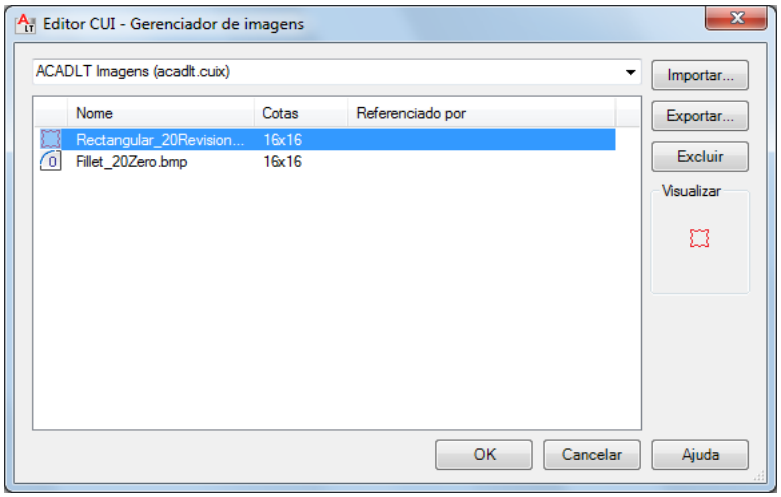
6 Clique em OK.

Para excluir uma imagem de um arquivo de personalização carregado

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <nome do arquivo>, clique em Inicia a caixa de diálogo Gerenciador de imagens.

3 No Gerenciador de imagens, na lista suspensa Arquivos de personalização carregados, selecione o arquivo de personalização carregado que contém a imagem personalizada que deseja excluir.



4 Na lista Imagens personalizadas, selecione a imagem que deseja remover e clique em Excluir.

5 Na caixa de diálogo Confirmar exclusão da imagem do editor CUI, clique em Excluir imagem.

Se a imagem selecionada está atribuída à um comando, a caixa de diálogo Confirmar a exclusão da imagem referenciada do editor CUI é exibida. A exclusão da imagem não pode ser desfeita.

6 Clique em OK.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Variáveis de sistema

RIBBONICONRESIZE

Controla se para redimensionar os ícones da faixa de opções para tamanhos padrão.

Personalizar elementos da interface do usuário

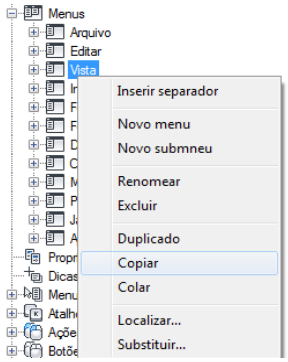
Os elementos da interface do usuário no editor Personalizar a interface do usuário (CUI) são utilizados para controlar como os comandos padrão e personalizados podem ser iniciados.

Para copiar e colar um elemento da interface do usuário

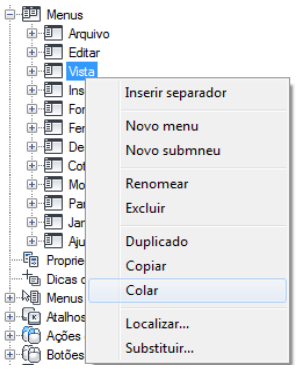
1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, expanda o nó principal para o elemento da interface do usuário que deseja copiar.

3. Clique com o botão direito do mouse sobre o elemento da interface do usuário e clique em Copiar.



4. Clique com o botão direito do mouse no nó ao qual deseja colar o elemento da interface do usuário selecionado e clique em Colar.



OBSERVAÇÃO A combinação das teclas Ctrl+C pode ser usada para copiar um elemento da interface de usuário e Ctrl+V pode ser usada para colar um elemento da interface de usuário no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.

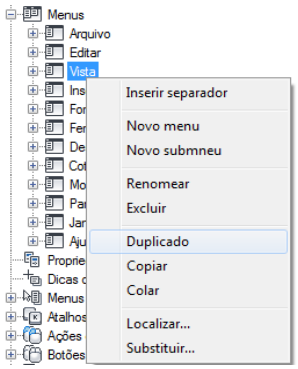
5 Clique em Aplicar.

Para duplicar um elemento da interface do usuário

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, expanda o nó principal para o elemento da interface do usuário que deseja duplicar.

3 Clique com o botão direito do mouse sobre o elemento da interface do usuário e clique em Duplicar.



Uma cópia do comando selecionado é criada no local diretamente acima da seleção no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>.

OBSERVAÇÃO A combinação das teclas Ctrl+D pode ser usada para duplicar um elemento da interface do usuário no local.

4 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Barras de ferramentas Acesso rápido

A barra de ferramenta Acesso rápido está localizada no topo da janela do aplicativo (acima ou abaixo da faixa de opções) e fornece o acesso direto a um conjunto definido de comandos.

A barra de ferramentas Acesso rápido sempre está localizada no mesmo local no programa, mas diferentes comandos podem ser exibidos com base na área de desenho atual. É possível personalizar a barra de ferramentas Acesso rápido ao

- Criando barras de ferramentas Acesso rápido sob o painel Personalizações em <*nome do arquivo*> , e a seguir adicionando a barra de ferramentas Acesso

rápido no painel Conteúdo da área de desenho no editor Personalizar a interface do usuário (CUI).

- Adicionando comandos diretamente na barra de ferramentas Acesso rápido a partir da faixa de opções ou quando o editor Personalizar a interface do usuário (CUI) é exibido. Também é possível remover comandos quando o editor Personalizar a interface do usuário (CUI) está ou não exibido.

A personalização da barra de ferramentas Acesso rápido é similar a personalização de um painel da faixa de opções ou barra de ferramentas. É possível adicionar, remover e reposicionar comandos e controles para ajustar os elementos da interface do usuário para a forma com que você trabalha. Também é possível adicionar menus suspensos e separadores para agrupar e organizar comandos relacionados.

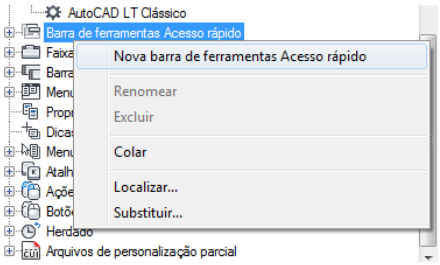
Após uma barra de ferramentas Acesso rápido tiver sido definida, ela pode ser exibida na janela do aplicativo ao atribuí-la ao nó Barra de ferramentas Acesso rápido sob o painel Conteúdo da área de desenho. Para obter mais informações sobre como atribuir uma barra de ferramentas Acesso rápido à uma área de desenho, consulte Para exibir uma barra de ferramentas Acesso rápido na página 323.

OBSERVAÇÃO É possível adicionar controles em uma barra de ferramentas Acesso rápido. Os controles adicionados são listados em Controles da faixa de opções na lista suspensa sob o painel Lista de comandos.

Para criar uma barra de ferramentas Acesso rápido

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique com o botão direito do mouse e m Barra de ferramentas Acesso rápido. Clique em Nova barra de ferramentas Acesso rápido.



Uma nova barra de ferramentas Acesso rápido (denominada Barra de ferramentas Acesso rápido1) é colocada na parte inferior da árvore Barra de ferramentas Acesso rápido.

3 Execute um dos procedimentos a seguir:

- Insira um novo nome sob o nome padrão Barra de ferramentas Acesso rápido1.
- Clique com o botão direito do mouse em Barra de ferramentas Acesso rápido1. Clique em Renomear. Insira um novo nome.
- Clique em Barra de ferramentas Acesso rápido1, aguarde, e clique novamente no nome da barra de ferramentas Acesso rápido para editar seu nome no local.

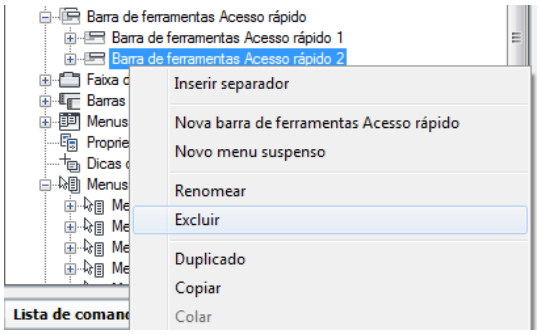
4 Clique em Aplicar.

Para excluir uma barra de ferramentas Acesso rápido

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) unto ao nó Barras de ferramentas Acesso rápido para expandi-lo.

3 Clique com o botão direito do mouse na barra de ferramentas Acesso rápido que deseja excluir e clique em Excluir.



4 Clique em Aplicar.

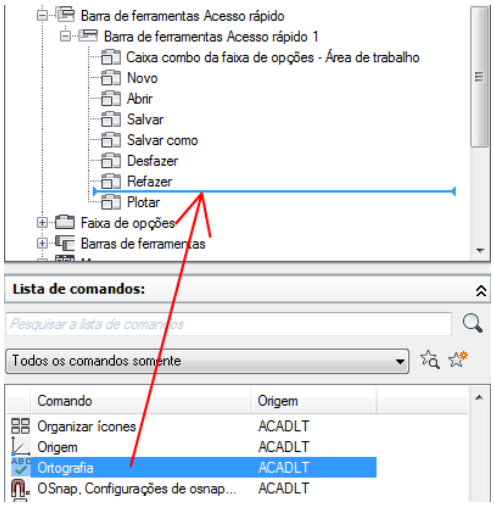
Para adicionar um comando ou controle em uma barra de ferramentas Acesso rápido a partir do editor CUI

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó Barra de ferramentas Acesso rápido para expandi-lo.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a barra de ferramentas Acesso rápido que deseja modificar.

4 No painel Lista de comandos, arraste o comando ou controle que deseja adicionar na barra de ferramentas Acesso rápido a partir do painel Lista de comandos para o nó Barra de ferramentas Acesso rápido sob o painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.



Uma barra divisória é exibida para indicar a localização onde o comando ou controle será adicionado quando o botão do dispositivo apontador for solto.

5 Assim que a barra divisória estiver na localização onde deseja inserir o comando ou controle, libere o botão do dispositivo apontador.

6 Clique em Aplicar.

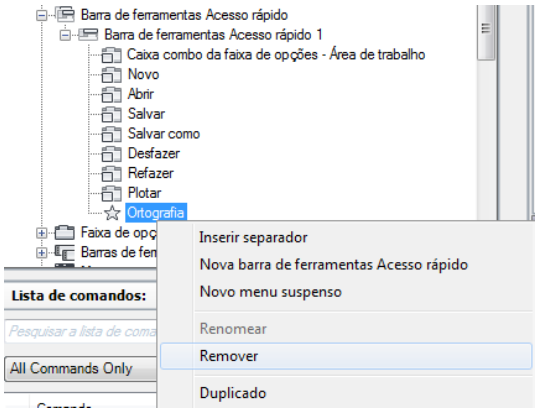
Para remover um comando ou controle de uma barra de ferramentas Acesso rápido com o editor CUI

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó Barra de ferramentas Acesso rápido para expandi-lo.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a barra de ferramentas Acesso rápido da qual deseja remover um comando ou controle.

4 Clique com o botão direito do mouse no comando que deseja remover e clique em Remover.



5 Clique em Aplicar.

Para adicionar um comando em uma barra de ferramentas Acesso rápido fora do editor CUI

Execute um dos procedimentos a seguir:

- Clique com o botão direito do mouse sobre um comando na faixa de opções e clique em Adicionar na barra de ferramentas Acesso rápido.
- Na barra de ferramentas Acesso rápido, clique no botão Personalizar localizado no lado direito e selecione um dos comandos listados ou selecione Mais comandos.
  A seleção de Mais comandos exibe o editor Personalizar interface do usuário (CUI) em um estado compacto. Arraste os comandos do painel Lista de comandos para a barra de ferramentas Acesso rápido na janela do aplicativo.

Para remover um comando da barra de ferramentas de acesso rápido fora do editor CUI

- Clique com o botão direito do mouse no comando que deseja remover e clique em Remover da barra de ferramentas Acesso rápido.

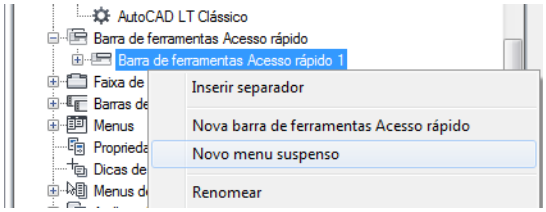
Para adicionar um menu suspenso na barra de ferramentas Acesso rápido

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) junto ao nó Barra de ferramentas Acesso rápido para expandi-lo.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a barra de ferramentas Acesso rápido que deseja modificar.

4 Clique com o botão direito do mouse na barra de ferramentas Acesso rápido à qual deseja adicionar um menu suspenso. Clique em Novo menu suspenso.



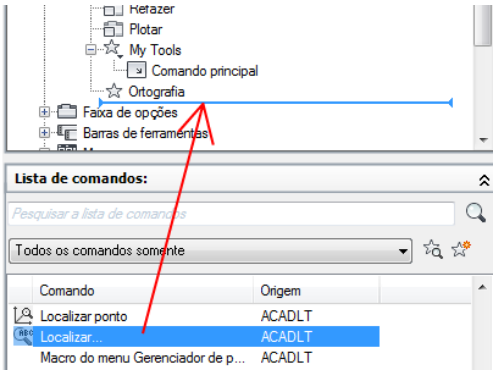
Um novo menu suspenso (denominado Novo menu suspenso) é adicionado na parte inferior da barra de ferramentas Acesso rápido.

5 Clique com o botão direito no novo menu suspenso. Clique em Renomear. Insira um novo nome.

OBSERVAÇÃO É possível clicar, aguardar e clicar novamente sobre o nome do menu suspenso para editar seu nome no local no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>.

6 Arraste o menu suspenso abaixo da barra de ferramentas Acesso rápido para posicioná-lo onde o deseja colocado. Use a barra de indicação visual que é exibida para ajudar a especificar a localização do menu suspenso. Solte o botão do dispositivo apontador para reposicionar o menu suspenso.

7 No painel Lista de comandos, arraste o comando ou controle que deseja adicionar na barra de ferramentas Acesso rápido a partir do painel Lista de comandos para o nó Barra de ferramentas Acesso rápido sob o painel Personalizações em <*nome do arquivo*>.



Uma barra indicadora visual é exibida para indicar a localização onde o comando ou controle será adicionado quando o botão do dispositivo apontador for solto.

8 Assim que a barra divisória estiver na localização onde deseja inserir o comando ou controle, libere o botão do dispositivo apontador.

9 Ajuste as propriedades do menu suspenso como desejado, para controlar a aparência do menu suspenso e dos comandos abaixo do menu suspenso. na página 178

10 Se o menu suspenso irá usar o comportamento Dividir, adicione um comando no nó Comando principal sob o menu suspenso e defina o comando para o botão principal.

11 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Faixa de opções

Você pode personalizar a faixa de opções ao criar e modificar painéis da faixa de opções e organizando os painéis da faixa de opções em grupos de ferramentas com base na tarefa com guias da faixa de opções. As guias da faixa

de opções podem ser exibidas na faixa de opções com uma área de desenho ou com base em um estado da guia contextual, quando forem necessárias.

Painéis da faixa de opções

Ao personalizar os painéis da faixa de opções, é possível organizar os comandos que você usa com freqüência de forma similar as barras de ferramentas. Com os painéis da faixa de opções, você pode acessar rapidamente os comandos e reduzir o número de elementos da interface do usuário que são exibidas.

Visão geral dos painéis da faixa de opções

Os painéis da faixa de opções são organizados por linhas, sub-painéis e elementos deslizadores. As linhas e sub-painéis são utilizados para organizar como os comandos e controles são exibidos no painel da faixa de opções. Um deslizador é automaticamente adicionado em cada painel da faixa de opções e controla quais linhas são exibidas por padrão. As linhas localizadas abaixo de um deslizador somente são exibidas quando um painel da faixa de opções for expandido.

A tabela a seguir descreve as propriedades do painel da faixa de opções Início 2D - Desenhar da forma que aparecem no painel Propriedades.

Propriedades para o painel da faixa de opções Início 2D - Desenhar

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Nome do painel; não aparece na interface do usuário.	Início 2D - Desenhar
Texto de exibição	Título do painel; exibido quando a faixa de opções é definida para exibir títulos ou quando um painel é flutuante.	Desenhar
Descrição	Texto usado para descrever o elemento; não aparece na interface do usuário e é opcional.	
Dica de tecla	Especifica os caracteres da dica de tecla que pode ser utilizada para acessar o painel da faixa de opções a partir do teclado.	

Propriedades para o painel da faixa de opções Início 2D - Desenhar		
Item do painel Propriedades	**Descrição**	**Exemplo**
Acrônimos	Especifica os acrônimos para o painel. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Acrônimos. Cada acrônimo no arquivo CUIx deve ser único e é utilizado para referenciar o painel de forma programática.	ID_Draw
ID do elemento	O identificador que identifica de forma única um painel.	ID_PanelDraw

Criar um painel da faixa de opções

Os painéis da faixa de opções podem ser criados do zero ou a partir de uma barra de ferramentas ou painel existente. Crie painéis da faixa de opções a partir do zero sob o nó Painéis da faixa de opções no painel Personalizações em <*nome do arquivo*> da guia Personalizar. Isto fornece o controle sobre quais comandos são exibidos no painel da faixa de opções.

Caso tenha uma barra de ferramentas ou painel existente de uma versão anterior, é possível criar um novo painel da faixa de opções as partir dos mesmos. Copie as barras de ferramentas para um painel da faixa de opções a partir do nó Barras de ferramentas sob o painel Personalizações em <*nome do arquivo*> nas guias Personalizar ou Transferir. Os painéis somente podem ser copiados para os painéis da faixa de opções a partir do nó Painéis na guia Transferir.

Exibir painéis da faixa de opções na faixa de opções

A exibição dos painéis da faixa de opções é controlada com guias da faixa de opções. Após uma guia da faixa de opções ter sido definida, a guia da faixa de opções pode ser adicionada à área de desenho, que controla quais guias da faixa de opções são exibidas e a ordem na qual são exibidas na faixa de opções. Para obter mais informações sobre as guias da faixa de opções, consulte Guias da Faixa de opções na página 196 em Personalizar elementos da interface do usuário na página 151.

Associando um grupo da paleta de ferramentas com um painel da faixa de opções

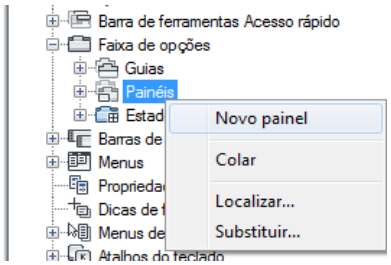
Você pode associar um grupo da paleta de ferramentas com um painel da faixa de opções. A associação de um grupo de paleta de ferramentas com um painel da faixa de opções permite acessar com rapidez ferramentas adicionais que são relacionadas com um painel da faixa de opções e são definidas em uma paleta de ferramentas. A associação de uma grupo de paleta de ferramentas como um painel da faixa de opções é feita a partir da faixa de opções. Para obter mais informações sobre as paletas de ferramentas e grupos de paletas de ferramentas, consulte Personalizar paletas de ferramentas e Organizar paletas de ferramentas no *Guia do Usuário*.

Para criar um painel da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Faixas de opções para expandi-lo.

3. Clique com o botão direito do mouse em Painéis. Clique em Novo painel.



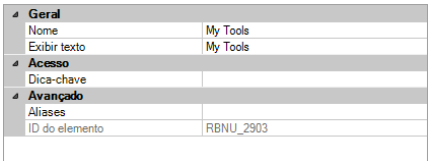
   Um novo painel (denominado Panel1) é colocado na parte inferior da árvore Painéis da faixa de opções.

4. Clique com o botão direito do mouse em Panel1. Clique em Renomear. Insira o nome do novo painel.

5. Selecione o novo painel e atualize suas propriedades no painel Propriedades:

   - Na caixa de texto Texto de exibição, insira o texto que deseja exibir para o título do painel quando ele é exibido na faixa de opções.

- Na caixa Dica de tecla insira os caracteres para acessar o painel da faixa de opções a partir do teclado.
- Na caixa Acrônimos, insira um acrônimo para o painel da faixa de opções.



6 Clique em Aplicar.

Para copiar uma barra de ferramentas em um painel da faixa de opções

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Barras de ferramentas para expandi-la.

3 Clique com o botão direito do mouse na barra de ferramentas que deseja copiar para um painel da faixa de opções. Clique em Copiar para painel da faixa de opções.

4 Na caixa de diálogo Confirmar a cópia para nós dos painéis da faixa de opções do editor CUI, clique em Sim.

A barra de ferramentas copiadas é copiada para o nó Painéis sob o nó Faixa de opções

5 Clique em Aplicar.

Para copiar um painel para um painel da faixa de opções

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Transferir, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>* no lado direito, clique em Abrir arquivo de personalização.

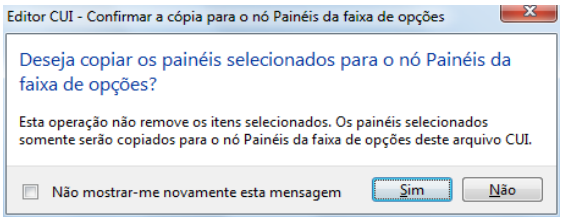
3 Na caixa de diálogo Abrir, lista suspensa Arquivos de tipo, selecione Arquivos de personalização herdados (*.cui).

4 Procure e selecione o arquivo de personalização (CUI) que contém os painéis que deseja copiar para painéis da faixa de opções. Clique em Abrir.

5 Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.

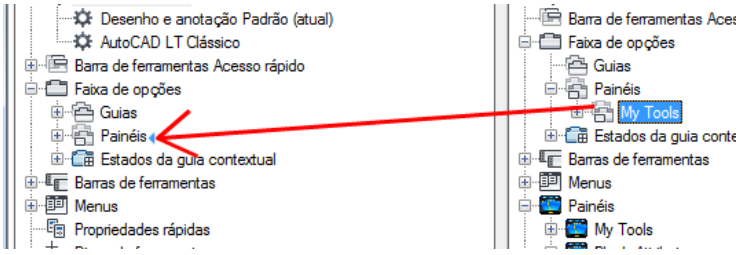
6 Clique com o botão direito do mouse no painel que deseja copiar para um painel da faixa de opções. Clique em Copiar para painéis da faixa de opções.

7 Na caixa de diálogo Confirmar a cópia para nós dos painéis da faixa de opções do editor CUI, clique em Sim.


Editor CUI - Confirmar a cópia para o nó Painéis da faixa de opções
Deseja copiar os painéis selecionados para o nó Painéis da faixa de opções?
Esta operação não remove os itens selecionados. Os painéis selecionados somente serão copiados para o nó Painéis da faixa de opções deste arquivo CUI.
Não mostrar-me novamente esta mensagem
Sim
Não

O painel copiado é copiado para o nó Painéis sob o nó Faixa de opções

8 Arraste o novo painel da faixa de opções a partir do painel Personalizações em *<nome do arquivo>* no lado direito, para o nó Painéis de um dos arquivos CUIx carregados no painel Personalizações em *<nome do arquivo>* no lado esquerdo.

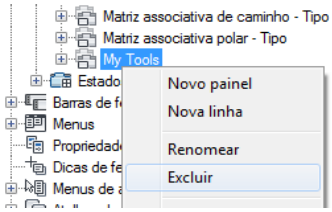


9 Clique em Aplicar.

Para remover um painel da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.
4. Clique com o botão direito no painel que deseja remover. Clique em Excluir.

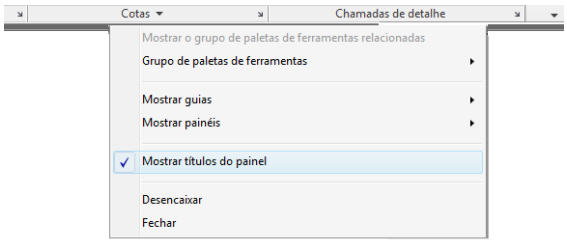


AVISO Não há uma forma para desfazer a remoção de um elemento da interface do usuário, portanto, seja cuidadoso ao remover elementos da interface do usuário. Se você remove o elemento da interface do usuário errado, a melhor coisa a fazer é clicar em Cancelar para não salvar as alterações, mas isto também irá desfazer quaisquer outras alterações que possam ter sido feitas.

5. Na caixa mensagem do AutoCAD LT, clique em Sim.
6. Clique em Aplicar.

Para controlar a exibição dos títulos do painel da faixa de opções na faixa de opções

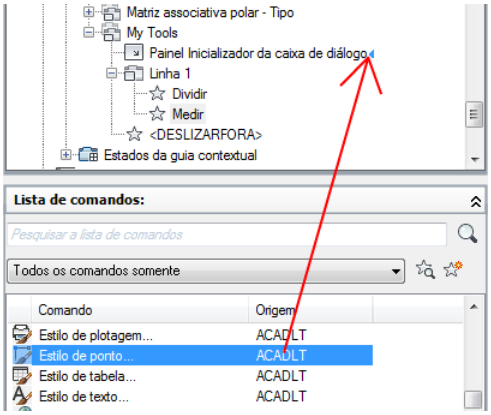
- Clique com o botão direito do mouse em uma guia da faixa de opções e clique em Mostrar títulos dos painéis.



Para atribuir um comando ao Inicializador da caixa de diálogo Painel

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.
4. Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções onde deseja atribuir um comando para seu nó Inicializador da caixa de diálogo Painel.
5. Arraste um comando do painel Lista de comandos para um nó Inicializador da caixa de diálogo Painel para o painel.



6. Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

RIBBON

Abre a janela Ribbon.

FECHARFAIXAOPCOES

Fecha a janela Ribbon.

Adicionar e organizar comandos e controles em um painel da faixa de opções

Os comandos e controles são adicionados para e organizados com linhas e sub-painéis em um painel da faixa de opções.

Você pode adicionar e reorganizar comandos e controles em uma linha que usa com freqüência e pode removê-los de uma linha que não usa com freqüência. As linhas são usadas para armazenar e organizar comandos e controles em um painel da faixa de opções. Junto com o uso de linhas para organizar comandos, você também pode criar menus suspensos que contêm múltiplos comandos e somente ocupar o espaço de um único comando. Para obter mais informações sobre os menus suspensos em painéis da faixa de opções, consulte Adicionar menus suspensos em um painel da faixa de opções na página 181.

Além de usar linhas e sub-painéis para organizar comandos, também é possível utilizar separadores de menus. Os separadores de menus são utilizados para adicionar espaços ou linhas entre comandos e controles.

A tabela a seguir descreve as propriedades para o comando Linha da Linha 1 no painel da faixa de opções Início 2D - Desenhar como aparecem no painel Propriedades.

Propriedades para o comando Linha da Linha 1 no painel da faixa de opções Início 2D - Desenhar

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Texto usado como o nome e legenda do botão do comando; não aparece na interface do usuário. **OBSERVAÇÃO** Use a seqüência de caracteres "\n" para representar uma quebra de linha e exibir uma legenda de comando em mais de uma linha. A seqüência de caracteres "\n" é exibida como um espaço ao invés dos caracteres "\n" após as alterações no comando terem sido salvas.	Linha
Estilo do botão	Controla a exibição do tamanho e legenda do comando. As opções disponíveis são Grande com texto (Vertical), Grande com texto (Horizontal), Pequeno com texto, Pequeno sem texto ou Grande sem texto. **OBSERVAÇÃO** Recomenda-se não utilizar a opção Grande com texto (Horizontal), por ocupar espaço extra na faixa de opções. Se os ícones são definidos com tamanhos diferentes de 16x16 para ícones pequenos ou de 32x32 para ícones grandes, defina RIBBONICONRESIZE para 0. O AutoCAD LT não redimensiona os ícones da faixa de opções para um tamanho padrão quando RIBBONICONRESIZE está definido para 0. Além disso, o botão de estilo para o comando ou o menu suspenso deve ser definido como Grande sem texto.	Grande com texto (Vertical)
Nome do grupo	Especifica o nome do grupo atribuído ao comando que é usado para controlar a organização do comando em um menu suspenso.	

Propriedades para o comando Linha da Linha 1 no painel da faixa de opções Início 2D - Desenhar

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome do comando	Texto que contém o nome do comando como ele aparece no painel Lista de comandos.	Linha
Descrição	Texto usado para descrever um elemento; não aparece na interface do usuário.	Cria segmentos de linha reta
Arquivo de ajuda estendida	Texto que exibe o nome do arquivo e a ID para a dica de ferramenta complementar que é exibida quando o cursor passa sobre uma barra de ferramentas ou botão do painel.	
Comando Nome de exibição	Texto que contém o nome do comando que é relativo ao comando.	LINE
Macro	A macro de comando. Ela segue a sintaxe padrão de macro. **OBSERVAÇÃO** Quando você altera o nome de uma macro, o nome de seu item de menu ou botão de barra de ferramenta correspondente não se altera. Você precisa alterar o nome de um item de menu ou botão de barra de ferramentas ao selecionar a visualização em árvore.	^C^C_line
Identificadores	Palavras-chave associadas com um comando. Os indicadores fornecem um campo adicional para a procura ao utilizar o campo Pesquisar no menu do aplicativo.	
Dica de tecla	Especifica os caracteres da dica de tecla que pode ser utilizada para acessar o comando a partir do teclado.	LI
Título da dica de ferramenta	seqüência de caracteres de texto que controla o título da dica de ferramenta para o comando.	

Propriedades para o comando Linha da Linha 1 no painel da faixa de opções Início 2D - Desenhar

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
ID de elemento	Um identificador que identifica de forma única um comando.	UIDU_0005
Imagem pequena	A seqüência de caracteres de ID do recurso de imagens pequenas (16 x 16 bitmap). A seqüência de caracteres deve incluir caracteres alfanuméricos sem nenhuma pontuação exceto um hífen (-) ou sublinhado (_). Também pode ser um bitmap definido pelo usuário. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem.	RCDATA_16_LINE
Imagem grande	Seqüência de ID do recurso de imagem grande (32 x 32 bitmap). Se o bitmap especificado não for 32 x 32, o programa dimensionará para esse tamanho. A seqüência de caracteres deve incluir caracteres alfanuméricos sem nenhuma pontuação diferente de um hífen (-) ou sublinhado (_). Também pode ser um bitmap definido pelo usuário. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem.	RCDATA_32_LINE

Organizar comandos e controles com linhas

Uma linha, similar a uma barra de ferramentas, determina a ordem e posição em que os comandos e controles aparecem em um painel da faixa de opções. As linhas correm na horizontal em um painel da faixa de opções, não importando se a faixa de opções é exibida na horizontal ou na vertical. Nem todas as linhas podem ser exibidas por padrão em um painel da faixa de opções, e o elemento <SLIDEOUT> controla quais linhas são exibidas sem expandir um painel da faixa de opções. Uma seta para baixo a direita do título de um painel da faixa de opções, indica que o painel da faixa de opções pode ser expandido.

Organizar linhas com sub-painéis

Os sub-painéis não contêm diretamente comandos. Ao invés disso, os sub-painéis são usados em combinação com linhas para organizar comandos e controles em um painel da faixa de opções.

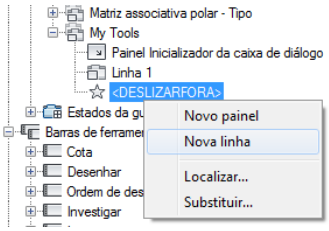
Organizar linhas com painéis dobrados

Os painéis dobrados podem ter botões, alternâncias de botão, botões subdivididos e menus suspensos de botões. O Estilo do botão precisa ser definido para grande com texto. Os painéis dobrados podem ser convertidos um sub-painéis.

Para adicionar uma linha em um painel da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.
4. Clique com o botão direito do mouse no painel da faixa de opções ao qual deseja adicionar uma linha. Clique em Nova linha.



5. Clique em Aplicar.

Para adicionar um sub-painel ou um painel dobrado em uma linha do painel da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

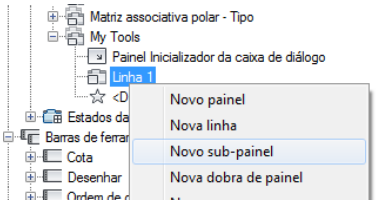
2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.

4 Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções onde deseja adicionar um sub-painel ou painel dobrado.

5 Crie uma nova linha para o sub-painel ou painel dobrado, se necessário, ou clique no sinal de mais (+) junto a linha onde deseja adicionar um sub-painel ou painel dobrado.

6 Clique com o botão direito do mouse na linha onde deseja adicionar um sub-painel ou painel dobrado. Clique em Novo sub-painel ou Novo painel dobrado.



7 Clique em Aplicar.

Para remover uma linha ou um sub-painel de um painel da faixa de opções

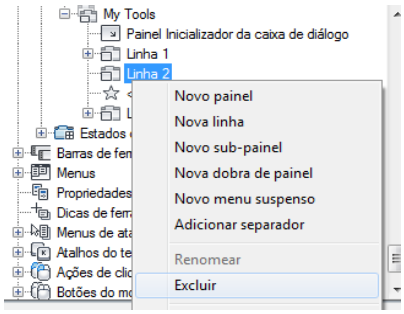
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.

4 Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções do qual deseja remover uma linha ou um sub-painel.

5 Clique com o botão direito do mouse a linha ou sub-painel que deseja remover. Clique em Excluir.



6 Clique em Aplicar.

Para reposicionar uma linha ou um sub-painel em um painel da faixa de opções

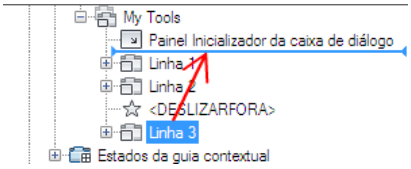
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.

4 Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções no qual deseja reposicionar uma linha ou um sub-painel.

5 Arraste a linha ou sub-painel que deseja reposicionar para cima ou para baixo sob o nó do painel da faixa de opções. Use a barra de indicação visual para posicionar a linha acima ou abaixo das outras linhas ou sub-painéis.

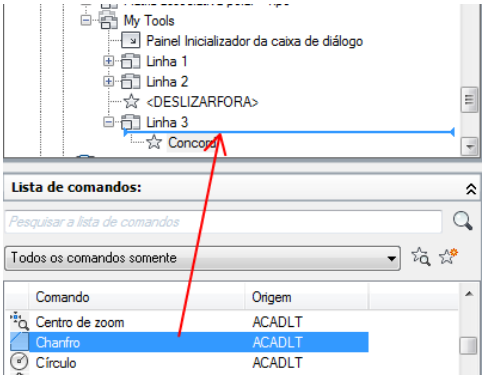


6 Clique em Aplicar.

Para adicionar um comando em um painel da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.
4. Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções onde deseja adicionar um comando.
5. Clique no sinal de mais (+) junto as linhas, sub-painéis ou menus suspensos para chegar na localização onde deseja adicionar um comando.
6. Arraste um comando do painel Lista de comandos para a linha, sub-painel ou menu suspenso no painel. Use a barra de indicação visual para especificar a posição do comando.



7. No painel Propriedades, altere as propriedades do comando adicionado na página 178.

Exibição	
Nome	
Aparência	
Estilo do botão	PequenoSemTexto
Nome do grupo	
Comando	
Nome do comando	Chanfro
Descrição	Chanfra as arestas de objetos
Arquivo de ajuda estend	
Nome de exibição do co	CHANFRO
Macro	^C^C_chamfer
Identificadores	
Acesso	
Dica-chave	
Título da dica de ferram	Chanfro
Avançado	
ID do elemento	ID_Chamfer
ID do elemento	RBNU_2906
Imagens	
Imagem pequena	RCDATA_16_CHAMFE
Imagem grande	RCDATA_32_CHAMFE

8 Clique em Aplicar.

Para remover um comando de um painel da faixa de opções

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

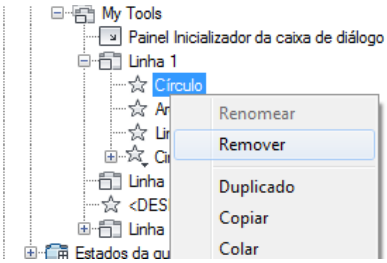
2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.

4 Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções de onde deseja remover um comando.

5 Clique no sinal de mais (+) junto as linhas, sub-painéis ou menus suspensos para chegar na localização onde deseja remover um comando.

6 Clique com o botão direito do mouse no comando que deseja remover. Clique em Remover.



7 Clique em Aplicar.

Para reposicionar um comando em um painel da faixa de opções

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

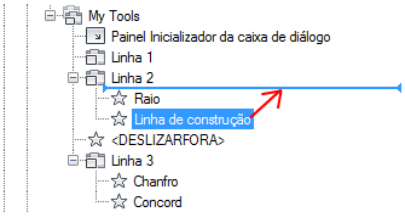
2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.

4 Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções onde deseja reposicionar um comando.

5 Clique no sinal de mais (+) junto as linhas, sub-painéis ou menus suspensos para chegar na localização onde deseja reposicionar um comando.

6 A seguir arraste o comando para uma nova localização. Use a barra de indicação visual para especificar a posição do comando.



7 Clique em Aplicar.

Para alterar a exibição e comportamento de comandos, controles e menus suspensos em um painel da faixa de opções

- Execute um dos procedimentos a seguir:

Para exibir a legenda e definir a orientação de um comando ou menu suspenso em um painel da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.
4. Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções onde deseja exibir uma legenda para um comando.
5. Clique no sinal de mais (+) junto a linha, sub-painel ou menu suspenso onde deseja exibir uma legenda para um comando. Se for necessário, continue a expandir as linhas, sub-painéis e menus suspensos para chegar no comando ou menu suspenso.
6. Selecione o comando para o qual deseja exibir a legenda.
7. No painel Propriedades, na caixa Estilo do botão, clique na seta para baixo e selecione Grande com texto (Vertical), Grande com texto (Horizontal) ou Pequeno com texto.

Exibição	
Nome	
Aparência	
Estilo do botão	PequenoSemTexto
Nome do grupo	
Comando	
Nome do comando	Chanfro
Descrição	Chanfra as arestas de objetos
Arquivo de ajuda estend	
Nome de exibição do co	CHANFRO
Macro	^C^C_chamfer
Identificadores	
Acesso	
Dica-chave	
Título da dica de ferram	Chanfro
Avançado	
ID do elemento	ID_Chamfer
ID do elemento	RBNU_2906
Imagens	
Imagem pequena	RCDATA_16_CHAMFE
Imagem grande	RCDATA_32_CHAMFE

8 Clique em Aplicar.

Para definir o tamanho de um comando ou um menu suspenso em um painel da faixa de opções

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

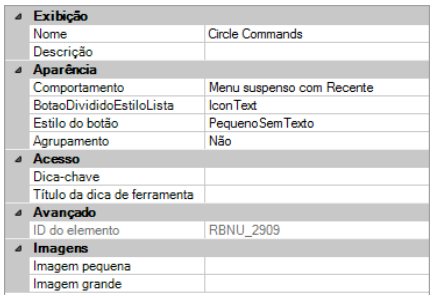
3 Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.

4 Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções que tem o comando ou o menu suspenso para o qual deseja definir o tamanho.

5 Clique no sinal de mais (+) junto a linha ou sub-painel que tem o comando ou o menu suspenso para o qual deseja definir o tamanho. Se precisar continuar a expandir linhas, sub-painéis e menus suspensos para chegar no comando ou menu suspenso.

6 Selecione o comando ou o menu suspenso para o qual deseja definir o tamanho.

7 No painel Propriedades, na caixa Estilo do botão, clique na seta para baixo e selecione Grande com texto (Vertical), Grande com texto (Horizontal), Pequeno com texto, Pequeno sem texto ou Grande sem texto.



Exibição	
Nome	Circle Commands
Descrição	
Aparência	
Comportamento	Menu suspenso com Recente
BotaoDivididoEstiloLista	IconText
Estilo do botão	PequenoSemTexto
Agrupamento	Não
Acesso	
Dica-chave	
Título da dica de ferramenta	
Avançado	
ID do elemento	RBNU_2909
Imagens	
Imagem pequena	
Imagem grande	

8 Clique em Aplicar.

Para definir o botão e estilo de um menu suspenso em um painel da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3. Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.

4. Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções onde deseja alterar o estilo de um menu suspenso.

5. Clique no sinal de mais (+) junto a linha ou sub-painel que contém o menu suspenso que deseja alterar. Se for necessário, continue a expandir as linhas e sub-painéis para chegar no menu suspenso.

6. Selecione o menu suspenso que deseja alterar e atualize suas propriedades no painel Propriedades:
   - Na caixa Comportamento, clique na seta para baixo e selecione Menu suspenso com recente, Menu suspenso, Dividir com recente, Dividir ou Dividir com recente (Estático).
   - Na caixa Estilo da lista de botão de divisão, clique na seta para baixo e selecione Ícone, Ícone e texto e Descritivo.

Exibição	
Nome	Circle Commands
Descrição	
Aparência	
Comportamento	Menu suspenso com Recente
BotaoDivididoEstiloLista	IconText
Estilo do botão	PequenoSemTexto
Agrupamento	Não
Acesso	
Dica-chave	
Título da dica de ferramenta	
Avançado	
ID do elemento	RBNU_2909
Imagens	
Imagem pequena	
Imagem grande	

7. Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

RIBBON

Abre a janela Ribbon.

FECHARFAIXAOPCOES

Fecha a janela Ribbon.

Variáveis de sistema

RIBBONICONRESIZE

Controla se para redimensionar os ícones da faixa de opções para tamanhos padrão.

Adicionar menus suspensos em um painel da faixa de opções

Os menus suspensos podem ser usados para agrupar múltiplos comandos relacionados em um único botão.

Os menus suspensos do painel da faixa de opções, como barras de ferramentas desdobráveis, que podem armazenar diversos comandos em um único lugar em um painel da faixa de opções. Os menus suspensos são usados para ajudar a reduzir o montante de espaço requerido que os comandos relacionados podem ocupar. Os comandos em um menu suspenso podem ser iniciados ao clicar no botão principal ou ao selecionar um comando no menu quando o botão principal ou de divisão é clicado com base em como as propriedades de um menu suspenso estão configuradas. Quando um menu suspenso é definido como um botão de divisão, o botão principal pode ou não refletir o comando usado mais recentemente ou exibir a imagem do comando usado mais recentemente com uma legenda estática.

A tabela a seguir descreve as propriedades para o menu suspenso Arco da Linha 1 no sub-painel da faixa de opções Início 2D - Desenhar como aparecem no painel Propriedades.

Propriedades para o menu suspenso Arco da Linha 1 no painel da faixa de opções Início 2D - Desenhar)

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Nome lógico para o menu suspenso e não aparece na interface do usuário. **OBSERVAÇÃO** A seqüência de caracteres "\n" representa uma quebra de linha em uma legenda de comando, que é usada para permitir que uma legenda de comando seja exibida em mais de uma linha. Quando o foco no campo Nome é perdido, a seqüência de caracteres "\n" é exibida como um espaço ao invés dos caracteres "\n".	Arco
Descrição	Texto usado para descrever um elemento; não aparece na interface do usuário.	
Comportamento	Especifica se o botão executa um comando ou exibe uma lista de comandos. As opções disponíveis são Menu suspenso com recente, Menu suspenso, Dividir com recente, Dividir ou Dividir com recente (Estático).	Dividir com recente
Estilo da lista de botão de divisão	Especifica como o comando no menu suspenso será exibido. As opções disponíveis são Ícone, Ícone e texto e Descritivo.	Texto do ícone
Estilo do botão	Controla a exibição do tamanho e legenda do menu suspenso. As opções disponíveis são Grande com texto (Vertical), Grande com texto (Horizontal), Pequeno com texto, Pequeno sem texto ou Grande sem texto. **OBSERVAÇÃO** Recomenda-se não utilizar a opção Grande com texto (Horizontal), por ocupar espaço extra na faixa de opções. Se os ícones são definidos com tamanhos diferentes de 16x16 para ícones pequenos ou de 32x32 para	Grande com texto (Vertical)

Propriedades para o menu suspenso Arco da Linha 1 no painel da faixa de opções Início 2D - Desenhar)

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
	ícones grandes, defina RIBBONICONRESIZE para 0. O AutoCAD LT não redimensiona os ícones da faixa de opções para um tamanho padrão quando RIBBONICONRESIZE está definido para 0. Além disso, o botão de estilo para o comando ou o menu suspenso deve ser definido como Grande sem texto.	
Agrupamento	Controla se os comandos atribuídos à um menu suspenso são agrupados com base nos valores atribuídos em suas propriedades de Nome do grupo.	Não
Dica de tecla	Especifica os caracteres da dica de tecla que pode ser utilizada para acessar o comando a partir do teclado.	AR
Título da dica de ferramenta	seqüência de caracteres de texto que controla o título da dica de ferramenta para o comando.	
ID de elemento	O identificador que identifica de forma única uma seção do painel.	ID_RBN_SPLITBTN_ARC
Imagem pequena	A seqüência de caracteres de ID do recurso de imagens pequenas (16 x 16 bitmap). A seqüência de caracteres deve incluir caracteres alfanuméricos sem nenhuma pontuação exceto um hífen (-) ou sublinhado (_). Também pode ser um bitmap definido pelo usuário. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem.	RCDATA_16_ARC3PT
Imagem grande	Seqüência de ID do recurso de imagem grande (32 x 32 bitmap). Se o bitmap especificado não for 32 x 32, o programa dimensionará para esse tamanho. A seqüência de caracteres deve incluir caracteres alfanuméricos sem nenhuma pontuação diferente de um hífen (-) ou sublinhado (_). Também pode ser um bitmap definido pelo usuário. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem.	RCDATA_16_ARC3PT

Para criar um menu suspenso em uma linha em um painel da faixa de opções

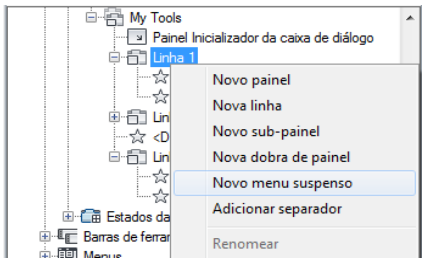
1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3. Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.

4. Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções onde deseja adicionar um menu suspenso.

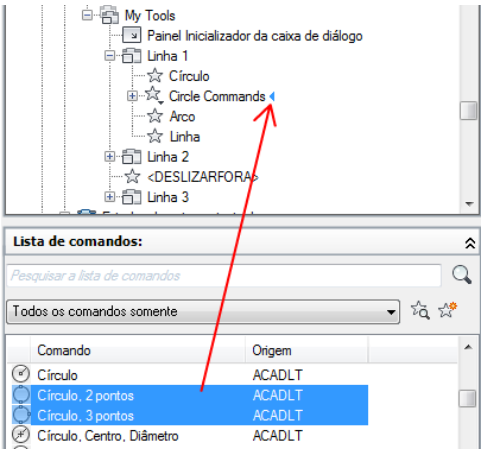
5. Clique com o botão direito do mouse na linha na qual deseja adicionar o menu suspenso. Clique em Novo menu suspenso.



   Um novo menu suspenso (denominado Novo menu suspenso) é criado na última posição da linha.

6. Clique com o botão direito no novo menu suspenso. Clique em Renomear. Insira um novo nome.

7. No painel Lista de comandos, arraste os comandos que deseja adicionar no nome menu suspenso no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>.



8 Ajuste as propriedades do menu suspenso como desejado, para controlar a aparência do menu suspenso e dos comandos abaixo do menu suspenso. na página 178

9 Se o menu suspenso irá usar o comportamento Dividir, adicione um comando no nó Comando principal sob o menu suspenso e defina o comando para o botão principal.

10 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

RIBBON

Abre a janela Ribbon.

FECHARFAIXAOPCOES

Fecha a janela Ribbon.

Variáveis de sistema

RIBBONICONRESIZE

Controla se para redimensionar os ícones da faixa de opções para tamanhos padrão.

Adicionar e remover controles do painel da faixa de opções

É possível adicionar, remover e recolocar controles da faixa de opções, tal como listas de menus suspensos, deslizadores, caixas de texto e outros tipos de controles específicos do painel, que iniciam comandos ou alteram uma configuração. Por exemplo, o painel Início 2D/3D - Camadas contém controles para trabalhar com camadas de um desenho.

A tabela a seguir descreve os controles encontrados no editor Personalizar a interface do usuário (CUI) que podem ser usados em painéis da faixa de opções.

Controles disponíveis para painéis da faixa de opções

Elemento de controle	Tipo de controle	Descrição
Botões de alternância da faixa de opções - Paletas de autoria	Alternar	Exibe ou oculta as paletas de Autoria de blocos
Caixa combo da faixa de opções - Cor do segundo plano	Lista suspensa	Exibe e altera a cor do segundo plano de células selecionadas em uma tabela.
Botões de alternância da faixa de opções - Status de restrição do bloco	Alternar	Controla o status de exibição da restrição e sombreamento de objetos com base em seus níveis de restrição
Legenda da faixa de opções - Bloco	Legenda	Exibe o nome do bloco que está sendo editado no momento Editor de bloco.
Caixa combo da faixa de opções - Estados de visibilidade do bloco	Lista suspensa	Exibe uma lista dos estados de visibilidade salvos com o bloco atual no Editor de bloco.
Botão de comando da faixa de opções - Ocultar a visibilidade do bloco	Botão	Torna os objetos visíveis no estado de visibilidade atual ou todos os estados de visibilidade na definição de bloco aberta para edição no Editor de bloco.

Controles disponíveis para painéis da faixa de opções

Elemento de controle	Tipo de controle	Descrição
Botão de comando da faixa de opções - Modo de visibilidade do bloco	Botão	Controla como os objetos que são tornados visíveis para o estado de visibilidade atual são exibidos no Editor de bloco.
Botão de comando da faixa de opções - Estado de visibilidade do bloco	Botão	Torna os objetos invisíveis no estado de visibilidade atual ou todos os estados de visibilidade na definição de bloco aberto para edição no Editor de bloco.
Botão de comando da faixa de opções - Estados de visibilidade do bloco	Botão	Permite criar ou modificar os estados de visibilidade na definição de bloco aberta para edição no Editor de bloco.
Caixa combo da faixa de opções - Estilos de células	Lista suspensa	Exibe e altera o estilo da célula de células selecionadas em uma tabela.
Botões de alternância da faixa de opções - Linha de comando	Alternar	Exibe ou oculta a janela da linha de comando.
Botões de alternância da faixa de opções - Design Center	Alternar	Exibe ou oculta a paleta DesignCenter.
Botões de alternância da faixa de opções - Osnap DGN	Alternar	Controla o snap ao objeto para subjacências DGN.
Caixa combo da faixa de opções - Estilo da cota	Lista suspensa	Exibe e define o estilo da cota atual.
Botões de alternância da faixa de opções - Gerenciador de recuperação de desenho	Alternar	Exibe ou oculta a paleta Gerenciador de recuperação de desenho.
Botões de alternância da faixa de opções - Barra de status do desenho	Alternar	Exibe ou oculta a barra de status do desenho.
Botões de alternância da faixa de opções - Osnap DWF	Alternar	Controla o snap do objeto para subjacências DWF.

Controles disponíveis para painéis da faixa de opções		
Elemento de controle	**Tipo de controle**	**Descrição**
Botões de alternância da faixa de opções - Exibir restrição dinâmica	Alternar	Exibe ou oculta restrições dinâmicas.
Caixa combo da faixa de opções - O que exportar	Lista suspensa	Controla qual parte do desenho deveria ser exportada para um arquivo DWF, DWFx ou PDF.
Caixa combo da faixa de opções - Configuração da página	Lista suspensa	Permite exportar o desenho para um arquivo DWF, DWfx ou PDF usando as definições de configuração da página no Gerenciador de configuração de página ou para sobrepor estas configurações.
Botões de alternância da faixa de opções - Referências externas	Alternar	Exibe ou fecha a paleta Referências externas.
Faixa de opções - Botão de alternância Imagem, Mostrar imagem	Alternar	Exibe ou oculta a imagem raster selecionada.
Faixa de opções - Botão de alternância Imagem, Transparência	Alternar	Controla o uso da transparência para a imagem raster selecionada.
Caixa combo da faixa de opções - Cor Cor IPE	Lista suspensa	Exibe e altera a cor atual para o texto selecionado no editor de texto de múltiplas linhas.
Caixa combo da faixa de opções - Fonte	Lista suspensa	Exibe e altera o estilo da fonte para o texto selecionado no editor de texto de múltiplas linhas.
Caixa combo da faixa de opções - Altura do texto	Lista suspensa	Exibe e altera a altura atual para o texto selecionado no editor de texto de múltiplas linhas.
Galeria da faixa de opções - Estilo de texto IPE	Galeria	Exibe e altera o estilo de texto atual para o texto selecionado no editor de texto de múltiplas linhas.

Controles disponíveis para painéis da faixa de opções

Elemento de controle	Tipo de controle	Descrição
Girador da faixa de opções - Ângulo oblíquo	Girador	Exibe e altera o ângulo oblíquo atual para o texto selecionado no editor de texto de múltiplas linhas.
Botão da faixa de opções - Botão Parágrafo	Botão	Exibe a caixa de diálogo Parágrafo quando o editor de texto de múltiplas linhas está ativo.
Configurações da verificação ortográfica	Botão	Exibe a caixa de diálogo Configurações da verificação ortográfica quando o editor de texto de múltiplas linhas está ativo.
Girador da faixa de opções - Rastreamento	Girador	Exibe e altera o espaçamento de rastreamento atual para o texto selecionado no editor de texto de múltiplas linhas.
Fator de largura do girador da faixa de opções	Girador	Exibe e altera o fator de largura atual para o texto selecionado no editor de texto de múltiplas linhas.
Botões de alternância da faixa de opções - Propriedades da camada	Alternar	Exibe ou fecha a paleta Gerenciador de propriedades da camada.
Controle combo de filtro de camada	Lista suspensa	Exibe e define o tipo do filtro de camada usado no desenho.
Caixa combo da faixa de opções - Estado da camada	Lista suspensa	Exibe os estados de camada disponíveis; você pode restaurar um estado de camada salvo.
Caixa combo da faixa de opções - Tipos de linhas	Lista suspensa	Exibe e define o tipo de linha atual.
Caixa combo da faixa de opções - Espessura de linha	Lista suspensa	Exibe e define a espessura de linha atual.
Botões de alternância da faixa de opções - Esmaecer a camada bloqueada	Alternar	Ativa ou desativa o efeito de esmaecimento para camadas bloqueadas.

Controles disponíveis para painéis da faixa de opções

Elemento de controle	Tipo de controle	Descrição
Esmaecimento de camada bloqueada	Deslizador	Ajusta o percentual com o qual as camadas bloqueadas são esmaecidas para o plano de fundo.
Botões de alternância da faixa de opções - Gerenciador de conjunto de revisão	Alternar	Exibe ou oculta a paleta Gerenciador de conjunto de revisão.
Caixa combo da faixa de opções - Estilo de múltiplas chamadas de detalhe	Lista suspensa	Exibe e define o estilo da múltipla chamada de detalhe atual.
Controle combo Navegação 3D	Múltiplo	Exibe e define a vista atual como uma vista ortogonal ou isométrica padrão ou como uma vista nomeada salva com base no espaço atual.
Comprimento da lente	Deslizador	Ajusta o comprimento da lente de uma vista em perspectiva.
Caixa combo da faixa de opções - Cor do objeto	Lista suspensa	Exibe e define a cor do objeto atual.
Botão de menu da faixa de opções - Alternar janelas	Botão	Exibe a lista de todos os desenhos abertos; você pode alternar para outro desenho aberto.
Botão da faixa de opções - Alinhamento do parágrafo	Botão	Exibe e altera o fator o alinhamento do parágrafo atual para o texto selecionado no editor de texto de múltiplas linhas.
Botões de alternância da faixa de opções - Gerenciador de parâmetros	Alternar	Exibe ou fecha a paleta Gerenciador de parâmetros.
Botões de alternância da faixa de opções - Osnap PDF	Alternar	Controla o snap do objeto para subjacências PDF.
Caixa combo da faixa de opções - Estilo de plotagem	Lista suspensa	Exibe e define o estilo de plotagem atual quando o desenho utiliza estilos de plotagem nomeados.

Controles disponíveis para painéis da faixa de opções

Elemento de controle	Tipo de controle	Descrição
Botões de alternância da faixa de opções - Propriedades	Alternar	Exibe ou fecha a paleta Propriedades.
Botões de alternância da faixa de opções - Calculadora rápida	Alternar	Exibe ou fecha a paleta CalcRápida.
Legenda da faixa de opções - Editar nome da referência	Legenda	Exibe o nome do bloco que está sendo diretamente editado no desenho atual.
Controle da faixa de opções para o Autodesk Seek	Caixa de texto e botão	Permite executar uma pesquisa de contexto no website Autodesk Seek.
Unir viewports	Botão	Permite mesclar duas viewports adjacentes lado a lado em um única viewport.
Controle de faixa de opções - Alinhador de linha vazia	Espaçador	Permite alinhar linhas vazias com outras linhas que contêm comandos e controles.
Caixa de texto da faixa de opções - Localizar texto	Caixa de texto	Procura em um desenho por texto coincidente com base em uma seqüência de texto.
Botão de menu da faixa de opções - Opções da barra de status	Botão do menu suspenso	Exibe uma lista dos itens da barra de status que estão no momento ativados ou desativados.
Caixa combo da faixa de opções - Estilos de tabela	Lista suspensa	Exibe e define o estilo de tabela atual.
Galeria da faixa de opções - Estilo de texto	Lista suspensa	Exibe e define o estilo de texto atual.
Caixa combo da faixa de opções - Altura do texto da anotação	Lista suspensa	Exibe e define a altura do texto atual para novos objetos de texto.
Botões de alternância da faixa de opções - Paletas de ferramentas	Alternar	Exibe ou oculta a janela Paletas de ferramentas.

Controles disponíveis para painéis da faixa de opções

Elemento de controle	Tipo de controle	Descrição
Faixa de opções - Subjacência, Ajustar a cor para o segundo plano	Alternar	Determina se as cores da subjacência selecionada são ajustadas com base na cor atual do segundo plano.
Brilho	Deslizador	Exibe e define o brilho atual para a subjacência selecionada.
Contraste	Deslizador	Exibe e define o contraste atual para a subjacência selecionada.
Botão de alternância da faixa de opções - Subjacência, Exibir monocromático	Alternar	Determina se a subjacência deveria ser exibida somente em cores monocromáticas.
Esmaecer	Deslizador	Exibe e define o valor atual de esmaecimento para a subjacência selecionada.
Botão de alternância da faixa de opções - Recortar	Alternar	Determina se a subjacência selecionada é completamente visível ou apenas na área do limite de recorte.
Botão de alternância da faixa de opções - Mostrar subjacência	Alternar	Determina se a subjacência selecionada é ou não visível.
Caixa combo da faixa de opções - Configurações da viewport	Lista suspensa	Define como a viewport lado a lado ativa deveria ser dividida.
Esmaecimento de refex	Deslizador	Exibe e define o nível de esmaecimento que é aplicado para objetos em uma refex.
Botões de alternância da faixa de opções - Esmaecimento de refex	Alternar	Indica os objetos de refexs que são esmaecidos no segundo plano e ativa e desativa o esmaecimento de refex.
Controle combo Camada	Lista suspensa	Exibe e define a camada atual.

Para adicionar um controle em um painel da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

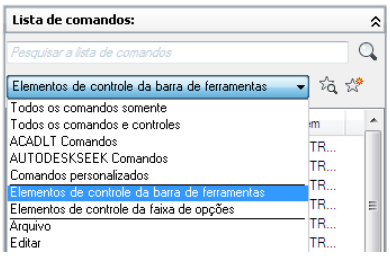
2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3. Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.

4. Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções onde deseja adicionar um controle.

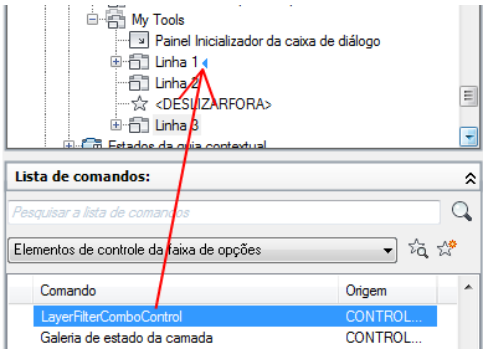
5. Crie uma nova linha para o controle que você precisa, ou clique no sinal de mais (+) junto a linha onde deseja adicionar um controle.

6. No painel Lista de comandos, na lista Categorias, clique em Elementos de controle da faixa de opções.



   O painel Lista de comandos somente lista os elementos de controle da faixa de opções.

7. Araste um controle do painel Lista de comandos para adicioná-lo ao painel. Use a barra de indicação visual para especificar a posição do controle.



8 Clique em Aplicar.

Para reposicionar um controle em um painel da faixa de opções

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

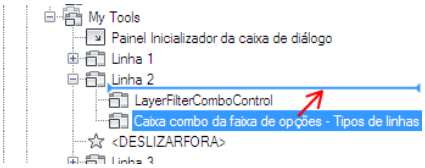
2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.

4 Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções onde deseja reposicionar um controle.

5 Clique no sinal de mais (+) junto alinha onde deseja reposicionar um controle. Se for necessário, continue a expandir os sub-painéis, linhas e menus suspensos para chegar no controle.

6 Arraste o controle para uma nova localização. Use a barra de indicação visual para especificar a posição do comando.

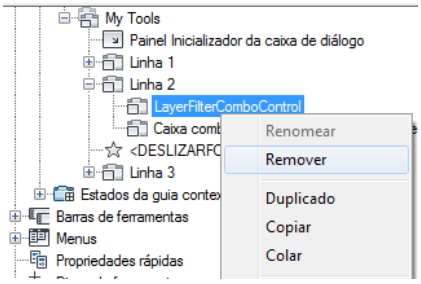


7 Clique em Aplicar.

Para remover um controle de um painel da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.
4. Clique no sinal de mais (+) junto ao painel da faixa de opções de onde deseja remover um controle.
5. Clique no sinal de mais (+) junto a linha de onde deseja remover um controle. Se for necessário, continue a expandir os sub-painéis, linhas e menus suspensos para chegar no controle.
6. Clique com o botão direito do mouse no controle que deseja remover. Clique em Remover.



7. Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

RIBBON

Abre a janela Ribbon.

FECHARFAIXAOPCOES

Fecha a janela Ribbon.

Guias da Faixa de opções

As guias da faixa de opções controlam a exibição e a ordem em que os painéis da faixa de opções são exibidos na faixa de opções. Você adiciona guias da faixa de opções em uma área de desenho para controlar quais guias da faixa de opções são exibidas na faixa de opções.

As guias da faixa de opções não contêm quaisquer comandos ou controles como o painel da faixa de opções; ao invés disso, elas gerenciam a exibição de painéis da faixa de opções na faixa de opções. Após a criação de uma guia da faixa de opções, é possível adicionar referências em quaisquer dos painéis da faixa de opções no nó Painéis sob o nó Faixa de opções no painel Personalizações em *<nome do arquivo>* para a guia da faixa de opções. Após as referências para painéis da faixa de opções terem sido adicionadas em uma guia da faixa de opções, é possível controlar a ordem na qual os painéis da faixa de opções aparecem na guia da faixa de opções do nó das guias de faixa de opções no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.

OBSERVAÇÃO Guias da faixa de opções recém criadas não são automaticamente adicionadas em uma área de desenho. Para exibir a nova guia da faixa de opções na faixa de opções, selecione a área de desenho na qual deseja que a guia da faixa de opções seja exibida, e a seguir use o painel Conteúdo da área de desenho para adicioná-la na área de desenho. Para obter mais informações sobre como adicionar uma guia da faixa de opções em uma área de desenho, consulte Para exibir as guias da faixa de opções a partir do editor CUI na página 325.

Você usa o painel Conteúdo da área de desenho para adicionar e remover guias da faixa de opções, que são controladas pela área de desenho atual. Após uma guia da faixa de opções ter sido adicionada em uma área de desenho, é possível controlar a ordem na qual a guia é exibida na faixa de opções ao expandir o nó Guias da Faixa de opções no painel Conteúdos da área de desenho.

No painel Conteúdo da área de desenho, é possível controlar a exibição padrão de guias e painéis da faixa de opções. Isso permite manter as associações de guias e painéis da faixa de opções com uma área de desenho, mas desative-a. Também é possível controlar o grupo de paletas de ferramentas associado com uma guia da faixa de opções, e o comportamento de retração e orientação de um painel da faixa de opções a partir do painel Conteúdo do espaço de trabalho.

A tabela a seguir descreve as propriedades da guia da faixa de opções Início - 2D, como aparecem no painel Propriedades.

Propriedades para a guia da faixa de opções Início - 2D

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Texto de exibição	Título da guia; exibido quando a guia da faixa de opções é atribuída para uma área de desenho e a paleta faixa de opções é exibida.	Início
Tipo de exibição contextual	Especifica se a guia da faixa de opções é exibida em sua própria guia ou se é mesclada com as guias da faixa de opções já exibidas na faixa de opções. As opções disponíveis são Completa ou Mesclada.	Completo
Exibição padrão	Especifica se a guia da faixa de opções será exibida na primeira vez que o arquivo CUIx for carregado como um arquivo de personalização parcial. As opções disponíveis são Não adicionar as áreas de desenho ou Adicionar as áreas de desenho.	Adicionar as áreas de desenho
Comportamento da área de desenho	Especifica como a guia da faixa de opções é mesclada ou adicionada na faixa de opções quando este arquivo CUIx for carregado como um arquivo de personalização parcial. As opções disponíveis são Somente adicionar guia, Somente mesclar guia ou Mesclar ou adicionar guia.	Mesclar ou adicionar a guia
Dica de tecla	Especifica os caracteres da dica de tecla para acessar a guia da faixa de opções na faixa de opções a partir do teclado.	H
Acrônimos	Especifica os acrônimos para a guia da faixa de opções. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Acrônimos. Cada acrônimo no arquivo CUIx precisa ser único. É utilizado para referenciar a guia da faixa de opções de forma programática.	ID_TabHome

Propriedades para a guia da faixa de opções Início - 2D		
Item do painel Propriedades	**Descrição**	**Exemplo**
ID do elemento	O identificador que identifica de forma única um painel.	ID_TabHome

Exibir guias da faixa de opções a partir de um arquivo CUIx parcial

Quando você carrega um arquivo CUIx parcial com as guias da faixa de opções, é possível utilizar a propriedade Comportamento da área de trabalho para controlar como as guias da faixa de opções podem ser exibidas em todos os espaços de trabalho existentes.

A opção Adicionar somente a guia exibe a guia da faixa de opções em sua própria guia, enquanto a opção Somente a guia Mesclar mescla a guia da faixa de opções com uma guia da faixa de opções do arquivo CUIx principal que recebe o mesmo alias. A opção Mesclar ou adicionar guia tenta mesclar a guia da faixa de opções antes que uma nova guia seja criada na faixa de opções.

OBSERVAÇÃO Você pode precisar usar o comando CARREGARCUI para recarregar um arquivo CUIx parcial para que as guias da faixa de opções possam ser corretamente adicionadas a todos os espaços de trabalho existentes. Recarregar um arquivo CUIx parcial afetará a exibição de todas as guias da faixa de opções.

A guia da faixa Plug-in encontrada no *acadlt.cuix* utiliza o conceito de mesclar várias guias de faixas de todos os arquivos CUIx atualmente carregados em uma única guia de faixa. Se você criar aplicativos personalizados, será possível mesclar uma guia da faixa que contenha os comandos na aba de Plug-ins.

Se você deseja mesclar a guia da faixa com a guia Plug-ins, altere as seguintes propriedades da guia da faixa para:

- **Exibição padrão:** Adicionar nas áreas de desenho
- **Comportamento da área de trabalho:** Mesclar ou adicionar guia
- **Aliases:** ID_ADDINSTAB

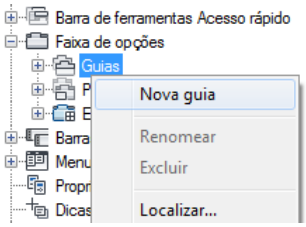
OBSERVAÇÃO É possível mesclar qualquer número de guias da faixa de opções, contanto que os aliases sejam iguais.

Para criar uma guia da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3. Clique com o botão direito do mouse em Guias e clique em Nova guia.

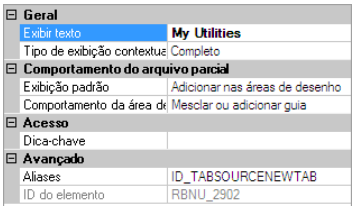


   Uma nova guia (denominada Nova guia) é colocada na parte inferior do nó Guias.

4. Clique com o botão direito do mouse em Nova guia. Clique em Renomear. Insira um novo nome para a guia da faixa de opções.

5. Selecione a nova guia da faixa de opções na visualização em árvore e atualize o painel Propriedades:
   - Na caixa Texto de exibição, insira uma seqüência de caracteres de texto que irá aparecer na guia da faixa de opções.
   - Na caixa Tipo de exibição contextual, especifique como a guia da faixa de opções deve ser exibida na faixa de opções quando usada com um estado contextual da guia da faixa de opções
   - Na caixa Exibição padrão, especifique se a guia da faixa de opções será exibida por padrão quando o arquivo CUIx for carregado como um arquivo de personalização parcial.
   - Na caixa Comportamento da área de desenho, especifique se a guia da faixa de opções é mesclada ou adicionada na faixa de opções quando arquivo CUIx for carregado como um arquivo de personalização parcial.
   - Na caixa Dica de tecla, insira uma seqüência de texto que pode ser usada para acessar a guia da faixa de opções a partir do teclado.

- Na caixa Acrônimos, insira um acrônimo para a guia da faixa de opções.



6 Clique em Aplicar.

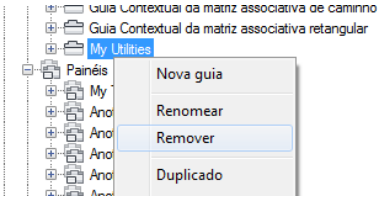
Para remover uma guia da faixa de opções

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a Guias para expandi-la.

4 Clique com o botão direito do mouse na guia da faixa de opções que deseja remover. Clique em Remover.



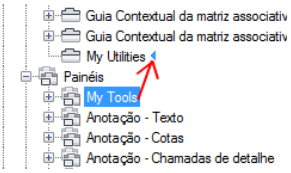
AVISO Não há uma forma para desfazer a remoção de um elemento da interface do usuário, portanto, seja cuidadoso ao remover elementos da interface do usuário. Se você remove o elemento da interface do usuário errado, a melhor coisa a fazer é clicar em Cancelar para não salvar as alterações, mas isto também irá desfazer quaisquer outras alterações que possam ter sido feitas.

5 Clique em Aplicar.

Para adicionar um painel da faixa de opções em uma guia da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Guias para expandi-la.
4. Clique no sinal de mais (+) junto a guia da faixa de opções onde deseja adicionar o painel da faixa de opções.
5. Clique no sinal de mais (+) junto a Painéis para expandi-lo.
6. Arraste o painel da faixa de opções do nó Painéis para a guia da faixa de opções. Use a barra de indicação visual para especificar a posição do painel da faixa de opções na guia da faixa de opções.

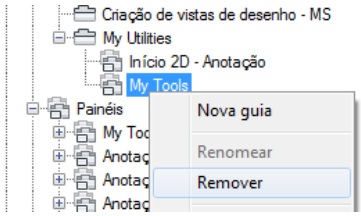


7. Clique em Aplicar.

Para remover um painel da faixa de opções de uma guia da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Guias para expandi-la.
4. Clique no sinal de mais (+) junto a guia da faixa de opções de onde deseja remover um painel da faixa de opções.
5. Clique com o botão direito do mouse no painel da faixa de opções que deseja remover. Clique em Remover.



AVISO Não há uma forma para desfazer a remoção de um elemento da interface do usuário, portanto, seja cuidadoso ao remover elementos da interface do usuário. Se você remove o elemento da interface do usuário errado, a melhor coisa a fazer é clicar em Cancelar para não salvar as alterações, mas isto também irá desfazer quaisquer outras alterações que possam ter sido feitas.

6 Clique em Aplicar.

Para definir a posição inicial de um painel da faixa de opções em uma guia da faixa de opções

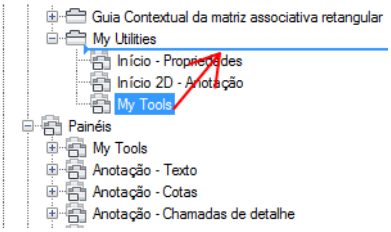
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a Guias para expandi-la.

4 Clique no sinal de mais (+) junto a guia da faixa de opções onde deseja reposicionar um painel da faixa de opções.

5 Selecione o painel da faixa de opções que deseja reposicionar e o arraste para uma nova localização.



Uma barra indicadora visual é exibida entre os painéis da faixa de opções, indicando a colocação do painel da faixa de opções quando o botão do dispositivo apontador é solto.

6 Quando a barra divisora estiver no lugar onde você deseja inserir o painel da faixa de opções, solte o botão do dispositivo apontador.

7 Clique em Aplicar.

Para definir o estilo de redimensionamento de um painel da faixa de opções em uma guia da faixa de opções

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a Guias para expandi-la.

4 Clique no sinal de mais (+) junto a guia da faixa de opções que contenha o painel da faixa de opções para o qual deseja ajustar o estilo de redimensionamento.

5 Selecione o painel da faixa de opções que deseja alterar.

6 No painel Propriedades, Estilo de redimensionamento, selecione uma opção (Retrair como necessário, Nunca retrair ou Retrair último).

7 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

RIBBON

Abre a janela Ribbon.

FECHARFAIXAOPCOES

Fecha a janela Ribbon.

Estados da guia contextual da Faixa de opções

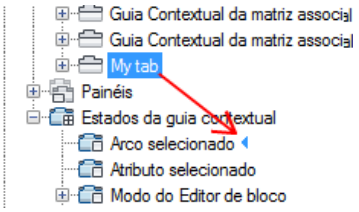
Os estados de guia contextual são utilizados para controlar a exibição dos painéis da faixa de opções na faixa de opções quando determinados comandos estão ativos ou um objeto é selecionado.

Você utiliza as mesmas guias da faixa de opções que cria para controlar a exibição dos painéis da faixa de opções na faixa de opções através de uma área de desenho, como as usadas para os estados da guia contextual da faixa de opções. Ao invés de usar uma área de desenho para controlar a exibição de uma guia da faixa de opções, você atribui uma guia da faixa de opções para um dos estados contextuais predefinidos, listados sob o nó Estados da guia contextual no painel Personalizações em <*nome do arquivo*> . Os estados predefinidos da guia contextual variam da seleção de um objeto, como uma tabela, ou a abertura de um bloco no Editor de bloco.

Para atribuir uma guia da faixa de opções para um estado de guia contextual

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Guias para expandi-la.
4. Clique no sinal de mais (+) junto a Guia contextual para expandi-la.
5. Arraste uma guia da faixa de opções do nó Guias para um estado da guia contextual da faixa de opções.

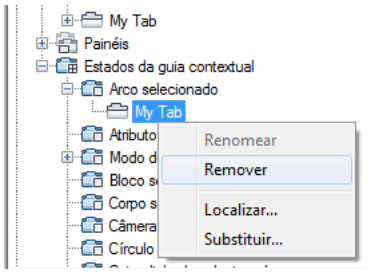


6. Clique em Aplicar.

Para remover uma guia da faixa de opções de um estado de guia contextual

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Guia contextual para expandi-la.
4. Clique no sinal de mais (+) junto ao estado da guia contextual que contém a guia da faixa de opções que deseja remover.
5. Clique com o botão direito do mouse na guia da faixa de opções sob o estado da guia contextual e clique em Remover.



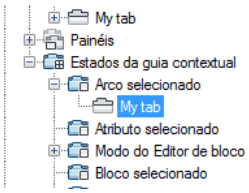
6. Clique em Aplicar.

Para definir o tipo de exibição contextual de uma guia da faixa de opções

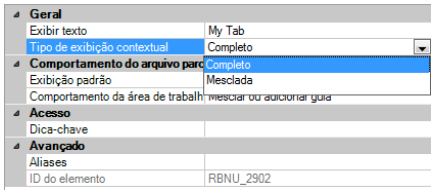
1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Faixa de opções para expandi-la.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Guia contextual para expandi-la.
4. Clique no sinal de mais (+) junto ao estado da guia contextual que contém a guia da faixa de opções para a qual deseja alterar o tipo de exibição contextual.

5 Selecione a guia da faixa de opções que deseja alterar.



6 No painel Propriedades, Tipo de exibição contextual, selecione Completa ou Mesclada.



7 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

RIBBON

Abre a janela Ribbon.

FECHARFAIXAOPCOES

Fecha a janela Ribbon.

Variáveis de sistema

RIBBONCONTEXTSELECT

Controla como as guias contextuais da faixa de opções são exibidas quando você clica uma vez ou duas vezes em um objeto.

RIBBONCONTEXTSELLIM

Limita o número de objetos que podem ser alterados de uma vez com os controles de propriedades da faixa de opções ou uma guia contextual.

RIBBONSELECTMODE

Determina se uma primeira seleção do conjunto de seleção permanece selecionada após a guia contextual da faixa de opções ter sido chamada e o comando é completado.

Barras de ferramentas

A personalização da barra de ferramentas é tão fácil como colocar ou redimensionar uma barra de ferramentas na janela do aplicativo, para obter a maior eficiência ou espaço de desenho. Você pode também criar e modificar barras de ferramentas e barras de ferramentas desdobráveis, adicionando comandos e controles, e reposicionar e remover comandos e controles de uma barra de ferramentas.

Criar e editar barras de ferramentas

Algumas das mais simples personalizações de barras de ferramentas, podem tornar suas tarefas de desenho mais eficientes. Por exemplo, você pode consolidar comandos e controles de uso freqüente em uma barra de ferramentas, remover botões que você nunca usa ou alterar algumas propriedades simples da barra de ferramentas.

Você também pode especificar as informações a serem exibidas na forma de uma dica de ferramentas quando o cursor passar sobre um botão na forma de dica de ferramenta.

É possível adicionar ou remover botões utilizados com freqüência e reorganizar botões e barras de ferramentas. Você também pode criar suas próprias barras de ferramentas e barras de ferramentas desdobráveis e criar ou alterar a imagem de botão associada com um comando. Ao criar uma barra de ferramentas, você pode criar uma barra de ferramentas do zero, criar uma cópia de uma barra de ferramentas existente, ou criar uma barra de ferramentas a partir de um menu suspenso existente. Itens de submenu não são incluídos quando uma barra de ferramentas é criada a partir de um menu suspenso.

OBSERVAÇÃO Quando você cria uma barra de ferramentas, deverá determinar em qual área de desenho deseja exibir a barra de ferramentas. Por padrão, a nova barra de ferramentas é exibida em todas as áreas de trabalho.

A tabela a seguir mostra as propriedades da barra de ferramentas Standard, como aparecem no painel Propriedades.

Propriedades da barra de ferramentas Padrão

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Seqüência usada como a legenda para a barra de ferramentas.	Padrão
Descrição	Texto usado para descrever um elemento; não aparece na interface do usuário.	Barra de ferramentas Padrão
Exibição padrão	Especifica se barra de ferramentas será exibida na primeira vez que o arquivo CUIx for carregado como um arquivo de personalização parcial. As opções disponíveis são Não adicionar as áreas de desenho ou Adicionar as áreas de desenho.	Adicionar as áreas de desenho
Orientação	Especifica se a barra de ferramentas é flutuante ou estacionada (topo, inferior, esquerda ou direita) na primeira vez que o arquivo CUIx é carregado.	Superior
Local X padrão	Especifica o local da borda esquerda da tela onde a barra de ferramentas aparece quando for flutuante, ou o local onde é encaixada. Se encaixada, um valor de 0 indica o local mais a esquerda em uma área encaixada.	0
Local Y padrão	Especifica o local da borda superior da tela onde a barra de ferramentas aparece quando for flutuante, ou o local onde é encaixada. Se encaixada, um valor de 0 indica o local mais no topo em uma área encaixada.	0
Linhas	Especifica o número de linhas de itens na barra de ferramentas que são exibidos quando a barra de ferramentas for flutuante.	1
Acrônimos	Especifica as acrônimos para a barra de ferramentas. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Acrônimos. Cada acrônimo no arquivo CUIx deve ser único e é utilizado para referenciar a barra de ferramentas de forma programática.	TB_STANDARD, Padrão

Propriedades da barra de ferramentas Padrão		
Item do painel Propriedades	**Descrição**	**Exemplo**
ID de elemento	Um identificador que identifica de forma única a barra de ferramentas.	ID_TbStandard

OBSERVAÇÃO As propriedades Ativado por padrão, Orientação, Localização X padrão, Localização Y padrão, e Linhas, são utilizadas somente na primeira vez que o arquivo CUIx é carregado e quando nenhuma área de desenho padrão está definida. Após uma barra de ferramentas ser carregada pela primeira vez, uma área de desenho é usada para controlar a propriedade Aparência de uma barra de ferramentas. Consulte o procedimento Para alterar as propriedades de uma barra de ferramentas na página 332 para obter mais informações.

Ao criar uma nova barra de ferramentas, a primeira tarefa necessária é a de fornecer um nome para a mesma. Uma nova barra de ferramentas não tem nenhum comando ou controle atribuídos à mesma. Se uma barra de ferramentas não contém comandos ou controles, ela é ignorada pelo programa até que você adicione ou menos um comando ou controle na mesma. Você adiciona comandos e controles em uma barra de ferramentas ao arrastar um comando ou controle de uma barra de ferramentas existente ou do painel Lista de comandos e soltando-o em uma barra de ferramentas. Uma vez que um comando ou controle tenha sido adicionado na barra de ferramentas, você pode alterar o texto exibido na dica de ferramenta quando o cursor passa sobre o botão ao ajustar a propriedade Nome que é exibida no painel Propriedades.

Personalizar barras de ferramentas com o painel Visualizar barra de ferramentas

É possível personalizar uma barra de ferramentas usando a visualização em árvore no painel Personalizações em <*nome do arquivo*> no painel Visualizar barra de ferramentas. O painel Visualizar barra de ferramentas permite adicionar e remover comandos ou controles visualmente em tempo real ao invés de usar a visualização em árvore. Também é possível arrastar de forma interativa um comando ou controle para o painel de visualização para reposicioná-lo.

Personalizar barras de ferramentas na janela do aplicativo

O programa permite que você personalize barras de ferramentas que são exibidas no aplicativo quando o editor Personalizar interface do usuário está aberto. Você pode arrastar comandos do painel Lista de comandos e soltá-los diretamente em uma barra de ferramentas visível que está encaixada ou

flutuando na janela do aplicativo. Também é possível remover, reposicionar ou copiar comandos em uma barra de ferramentas visível enquanto o editor CUI estiver aberto.

Criar painéis da faixa de opções a partir de barras de ferramentas

Novos painéis da faixa de opções podem ser criados a partir de uma barra de ferramentas ao arrastar barras de ferramentas existentes do nó Barras de ferramentas sob o painel Personalizações em *<nome do arquivo>* para o nó Painéis sob a Faixa de opções no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*. Quando a barra de ferramentas é solta, você é solicitado a converter uma cópia da barra de ferramentas em um painel da faixa de opções. Consulte Painéis da faixa de opções na página 161 para obter mais informações sobre como personalizar os painéis da faixa de opções.

Para exibir uma barra de ferramentas

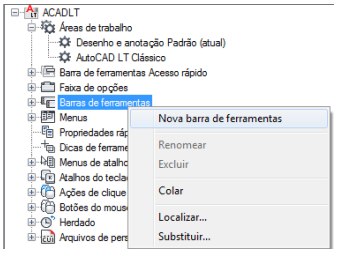
- Execute um dos procedimentos a seguir:
  Para exibir barra de ferramentas a partir da interface do usuário na página 320

  Para exibir barras de ferramentas utilizando o editor CUI na página 331

Para criar uma barra de ferramentas

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique com o botão direito do mouse em Barras de ferramentas. Clique em Nova barra de ferramentas.



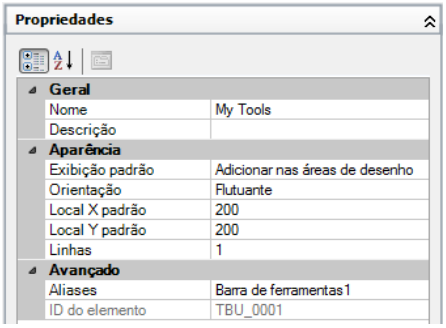
   Uma nova barra de ferramentas (denominada Toolbar1) é colocada na parte inferior da árvore Barras de ferramentas.

3 Execute um dos procedimentos a seguir:

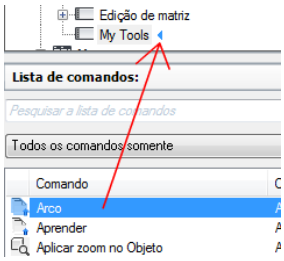
- Insira um novo nome sobre o nome padrão Toolbar1.
- Clique com o botão direito do mouse em Toolbar1. Clique em Renomear. Insira um novo nome para a barra de ferramentas.
- Clique em Toolbar1, aguarde, e clique novamente sobre o nome da barra de ferramentas para editar seu nome no local.

4 Selecione a nova barra de ferramentas na visualização em árvore e atualize o painel Propriedades:

- Na caixa Descrição, insira uma descrição para a barra de ferramentas.
- Na caixa Exibição padrão, especifique se a barra de ferramentas será exibida por padrão quando o arquivo CUIx for carregado como um arquivo de personalização parcial.
- Na caixa Orientação, especifique a orientação da barra de ferramentas.
- Na caixa Localização X padrão, insira um número.
- Na caixa Localização Y padrão, insira um número.
- Na caixa Linhas, insira o número de linhas para uma barra de ferramentas não encaixada.
- Na caixa Acrônimos, insira um acrônimo para a barra de ferramentas.



5 No painel Lista de comandos, arraste o comando que desejar adicionar em um local justo abaixo do nome da barra de ferramentas no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.



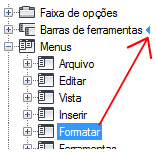
6 Clique em Aplicar.

Para criar uma barra de ferramentas a partir de um menu suspenso

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Menus para expandi-lo.

3 Arraste o menu do qual você deseja criar uma barra de ferramentas e coloque-o no nó Barras de ferramentas.



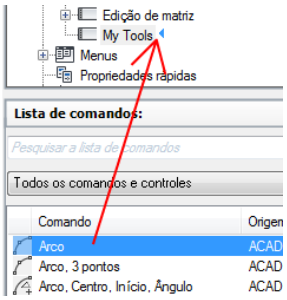
4 Atualize a área de desenho como desejado para atualizar e exibir a posição para a nova barra de ferramentas.

Para adicionar um comando em uma barra de ferramentas no painel Personalizações em

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

3 No painel Lista de comandos, arraste o comando para a barra de ferramentas que desejar adicionar no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.



4 Clique em Aplicar.

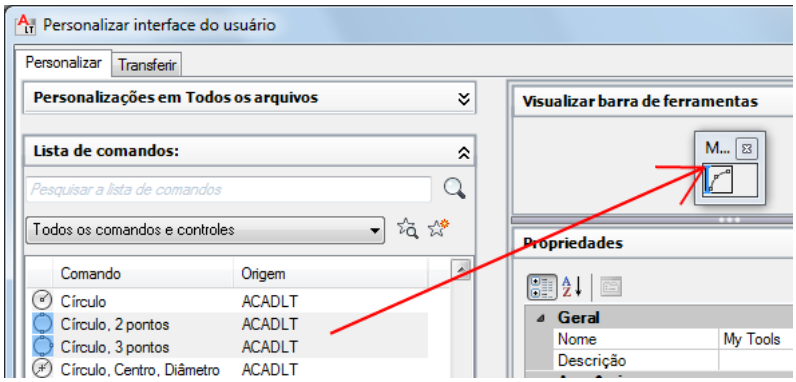
Para adicionar um comando em uma barra de ferramentas no painel Visualizar barra de ferramentas

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

3 Selecione a barra de ferramentas na qual deseja adicionar um comando.

4 No painel Lista de comandos, arraste o comando que desejar adicionar na barra de ferramentas selecionada e coloque-o na visualização da barra de ferramentas no painel Visualizar barra de ferramentas.



Você pode controlar onde o comando é colocado ao soltar o botão do mouse quando a barra divisora vertical estiver exibida.

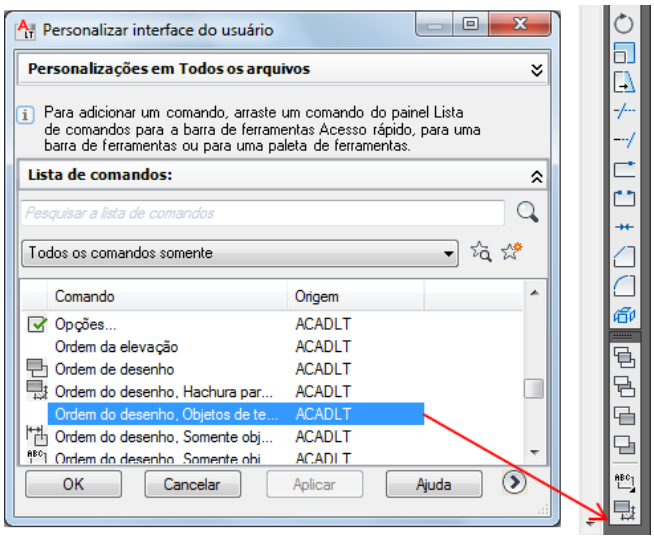
5 Clique em Aplicar.

Para adicionar um comando em uma barra de ferramentas fora do editor CUI

1 Exiba a barra de ferramentas na qual você deseja adicionar um comando ao clicar com o botão direito do mouse em cima de um botão da barra de ferramentas. Clique no nome da barra de ferramentas.

2 Clique com o botão direito do mouse em qualquer botão da barra de ferramentas. Clique em Personalizar.

3 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, painel Lista de comandos, arraste o comando que desejar adicionar e solte-o na barra de ferramentas.



Você pode controlar a localização do comando que está adicionando ao usar a barra indicadora visual ou horizontal.

4 Clique em Aplicar.

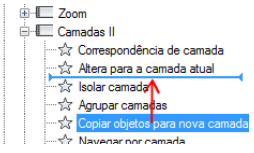
Para reposicionar um comando ou controle em uma barra de ferramentas no painel Personalizações em

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a barra de ferramentas que contém o comando ou controle que deseja reposicionar para expandi-lo

4 Arraste o nome do comando ou controle que deseja reposicionar para o novo local na lista de ferramentas.



Ao arrastar o comando ou controle para a nova posição, use a barra indicadora visual para especificar a localização do comando ou controle. Quando a seta esquerda aparece, o comando ou controle é movido para a frente da barra de ferramentas.

5 Clique em Aplicar.

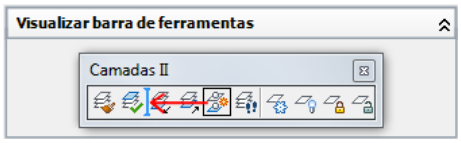
Para reposicionar um comando ou controle em uma barra de ferramentas no painel Visualizar barra de ferramentas

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

3 Selecione a barra de ferramentas que contém o comando ou controle que deseja reposicionar.

4 Em Visualizar barra de ferramentas, arraste o comando ou controle que deseja reposicionar.



Ao arrastar o comando ou controle para a nova posição, use a barra indicadora visual para especificar a localização do comando ou controle.

5 Clique em Aplicar.

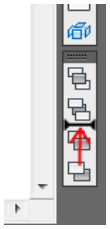
Para reposicionar um comando em uma barra de ferramentas fora do editor CUI

1 Exiba a barra de ferramentas na qual você deseja reposicionar um comando ao clicar com o botão direito do mouse em cima de um botão da barra de ferramentas. Clique no nome da barra de ferramentas.

2 Clique com o botão direito do mouse em qualquer botão da barra de ferramentas. Clique em Personalizar.

O editor Personalizar a interface do usuário (CUI) é exibido.

3 Arraste o comando da barra de ferramentas que você deseja reposicionar.



Ao arrastar o comando, use a barra indicadora visual para especificar a nova posição do comando.

4 Clique em Aplicar.

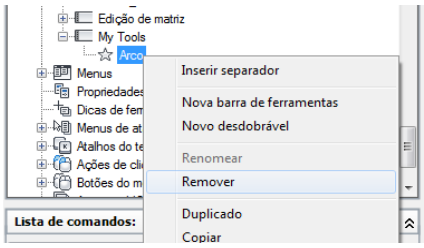
Para remover um comando ou controle de uma barra de ferramentas no painel Personalizações em

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a barra de ferramentas que contém o comando ou controle que deseja remover.

4 Clique com o botão direito no nome do comando ou controle que deseja remover. Clique em Remover.

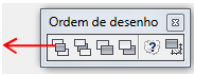


5 Clique em Aplicar.

Para remover um comando ou controle de uma barra de ferramentas no painel Visualizar barra de ferramentas

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.
3. Selecione a barra de ferramentas que contém o comando ou controle que deseja reposicionar.
4. No painel Visualizar barra de ferramentas, arraste o comando ou controle que deseja remover e solte-o fora da visualização.



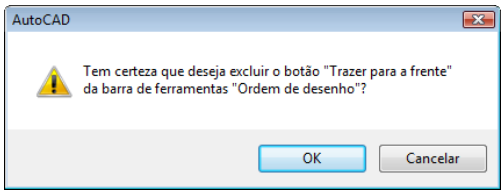
5. Clique em Aplicar.

Para remover um comando de uma barra de ferramentas fora do editor CUI

1. Exiba a barra de ferramentas da qual você deseja remover um comando ao clicar com o botão direito do mouse em cima de um botão da barra de ferramentas. Clique no nome da barra de ferramentas.
2. Clique com o botão direito do mouse em qualquer botão da barra de ferramentas. Clique em Personalizar.

   O editor Personalizar a interface do usuário (CUI) é exibido.
3. Arraste o comando que deseja remover da barra de ferramentas e solte-o sobre a janela do desenho.

4. Clique em OK para confirmar a exclusão do comando da barra de ferramentas.


AutoCAD
Tem certeza que deseja excluir o botão "Trazer para a frente" da barra de ferramentas "Ordem de desenho"?
OK
Cancelar

5 No editor Personalizar interface do usuário (CUI), clique em Aplicar.

Para alterar as propriedades de uma barra de ferramentas

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

OBSERVAÇÃO Efetuar alterações aqui nas propriedades da barra de ferramentas somente afeta a aparência inicial da barra de ferramentas após o arquivo CUIx tiver sido carregado. Para controlar a aparência de uma barra de ferramentas, é melhor usar uma área de desenho.

---

3 Selecione a barra de ferramentas cujas propriedades deseja alterar.

4 No painel Propriedades, faça suas alterações.

5 Clique em Aplicar.

Para alterar a dica de ferramenta de um comando

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

3 Selecione a barra de ferramentas cujo texto de dica de ferramentas deseja alterar.

4 No painel Propriedades, seção Exibição, faça a alteração desejada na propriedade Nome (não nas propriedades Nome do comando ou Nome de exibição do comando), e nas propriedades Descrição e Arquivo de ajuda estendida.

5 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

QUICKCUI

Exibe o editor Customize User Interface Editor em um estado retraído.

RIBBON

Abre a janela Ribbon.

FECHARFAIXAOPCOES

Fecha a janela Ribbon.

Variáveis de sistema

TOOLTIPS

Controla a exibição de dicas de ferramentas na faixa de opções, nas barras de ferramentas e em outros elementos da interface do usuário.

Adicionar menus desdobráveis em uma barra de ferramentas

É possível usar menus desdobráveis para agrupar comandos relacionados em um barra de ferramentas.

Um menu desdobrável é um conjunto de comandos aninhados em um único botão de uma barra de ferramentas. Botões de menus desdobráveis têm um triângulo preto no canto inferior direito. Para criar um menu desdobrável, você pode começar do zero ou arrastar uma barra de ferramentas ou arrastar um menu suspenso para outra barra de ferramentas. Quando um menu suspenso é arrastado para outra barra de ferramentas, uma nova barra de ferramentas é criada e um menu desdobrável é criado na posição em que o menu suspenso foi colocado na barra de ferramentas.

A tabela a seguir mostra as propriedades do menu desdobrável Zoom como aparecem no painel Propriedades.

As propriedades para Zoom flutuante na barra de ferramentas Padrão

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Seqüência que não aparece na interface do usuário a não ser que a propriedade Usar próprio botão seja definida como Sim.	Zoom
Descrição	Texto usado para descrever um elemento; não aparece na interface do usuário.	
Origem da barra de ferramentas	Um valor de somente leitura usado para especificar qual barra de ferramentas está sendo referenciada para criar a flutuação.	TB_ZOOM
Usar botão próprio	Controla se o último botão de barra de ferramentas usado é definido ou não como o botão corrente. Os valores possíveis são Sim ou Não.	Não
Imagem pequena	A seqüência de caracteres de ID do recurso de imagens pequenas (16 x 16 bitmap). A seqüência de caracteres deve incluir caracteres alfanuméricos sem nenhuma pontuação exceto um hífen (-) ou sublinhado (_). Também pode ser um bitmap definido pelo usuário. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem.	RCDATA_16_ZOOM
Imagem grande	Seqüência de ID do recurso de imagem grande (32 x 32 bitmap). Se o bitmap especificado não for 32 x 32, o programa dimensionará para esse tamanho. A seqüência de caracteres deve incluir caracteres alfanuméricos sem nenhuma pontuação diferente de um hífen (-) ou sublinhado (_). Também pode ser um bitmap definido pelo usuário. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem.	RCDATA_16_ZOOM

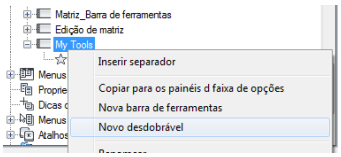
AVISO Não altere as acrônimos de uma barra de ferramentas que esteja sendo usada como flutuante; caso contrário o vínculo entre a barra de ferramentas e a flutuação será quebrado.

Para criar uma barra de ferramentas desdobrável a partir do zero

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

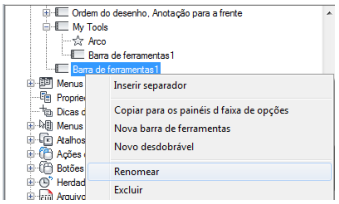
3. Clique com o botão direito do mouse na barra de ferramentas à qual deseja adicionar uma barra de ferramentas desdobrável. Clique em Novo menu desdobrável.



   Uma nova barra de ferramentas desdobrável (denominada Toolbar1) é colocada abaixo da barra de ferramentas selecionada.

4. Clique com o botão direito do mouse em Toolbar1. Clique em Renomear. Insira um novo nome para a barra de ferramentas.

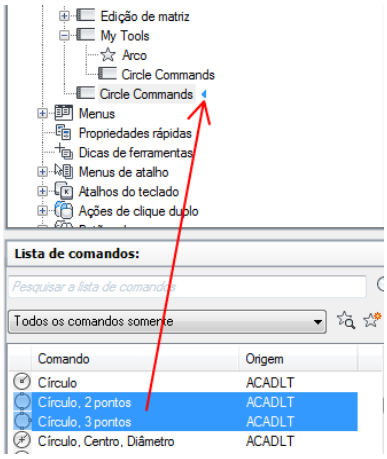
OBSERVAÇÃO É possível clicar, aguardar e clicar novamente sobre o nome da barra de ferramentas para editar seu nome no local no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.



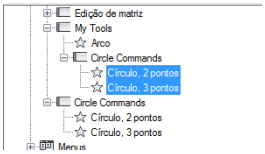
OBSERVAÇÃO Apenas renomear a barra de ferramentas não irá alterar o nome da flutuação. Você precisa selecionar e renomear a flutuação independentemente de desejar que ambas tenham o mesmo nome.

---

5. No painel Lista de comandos, arraste o comando que desejar adicionar ao menu desdobrável da barra de ferramentas no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.



6 Clique em Aplicar.



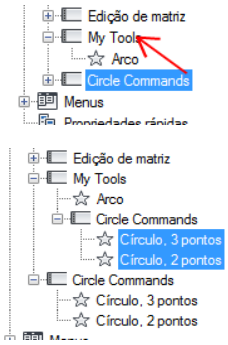
Para criar uma barra de ferramentas desdobrável a partir de outra barra de ferramentas

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a barra de ferramentas à qual deseja adicionar uma barra de ferramentas desdobrável.

4 Localize a barra de ferramentas que deseja usar como um menu desdobrável. Arraste a barra de ferramentas para uma localização na barra de ferramentas expandida.



5 Clique em Aplicar.

Para criar uma barra de ferramentas desdobrável a partir de um menu suspenso

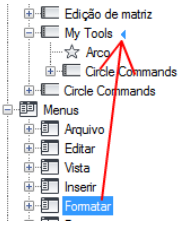
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

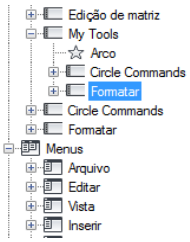
3 Clique no sinal de mais (+) junto a barra de ferramentas à qual deseja adicionar uma barra de ferramentas desdobrável.

4 Clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Menus para expandi-lo.

5 Arraste o menu do qual você deseja criar um menu desdobrável e coloque-o no nó da barra de ferramentas onde seja colocar o menu desdobrável.



Se o menu é colocado em uma barra de ferramentas, um novo menu desdobrável e uma nova barra de ferramentas são criados.



6 Reposicione o novo menu desdobrável na barra de ferramentas.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Adicionar, remover ou alternar controles de barras de ferramentas

Os controles da barra de ferramentas são listas suspensas de itens que podem afetar os objetos em um desenho ou a forma pela qual o programa se comporta em um barra de ferramentas. Por exemplo, a barra de ferramentas Camadas contém controles para definir as configurações da camada. No editor Personalizar interface do usuário (CUI), você pode adicionar, remover e realocar controles nas barras de ferramentas.

A tabela a seguir lista os controles de barras de ferramentas encontrados no editor Personalizar interface do usuário (CUI) e suas definições. Os elementos de controle na coluna à esquerda desta tabela, não são sempre o texto exibido como uma dica de ferramenta no programa (por exemplo, Desfazer botão fino é exibido como Desfazer na dica de ferramenta do programa). Consulte esta tabela sempre que desejar alterar um controle nas barras de ferramentas.

Elementos de controle para barras de ferramentas

Elemento de controle	Descrição
Controle do Autodesk Seek	Permite inserir uma seqüência de caracteres de texto para localizar conteúdo no website Autodesk Seek.

Elementos de controle para barras de ferramentas

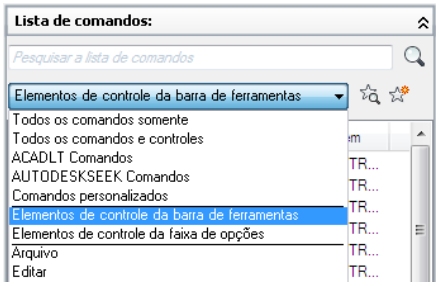
Elemento de controle	Descrição
Controle de estilo de cota	Exibe e define o estilo da cota atual.
Controle de localizar texto	Permite procurar em uma seqüência de texto contida no desenho atual.
Controle de camada	Exibe a camada atual e permite definir uma camada como a atual.
Controle de tipo de linha	Exibe e define o tipo de linha atual
Controle de espessura de linha	Exibe e define a espessura da linha atual.
Controle de estilo de múltipla chamada de detalhe	Exibe e define o estilo da múltipla chamada de detalhe atual.
Controle da vista nomeada	Exibe e define a vista nomeada atual.
Controle de cor OPT	Exibe e define a cor atual
Controle de estilo de plotagem	Exibe e define o estilo da plotagem atual.
Controle de desfazer botão fino	Permite reverter as ações de desfazer anteriores.
Controle de nome de bloco de referência	Exibe o nome da refex sendo editada.
Controle de estilo de tabela	Exibe e define o estilo da tabela atual.
Controle de estilo de texto	Exibe e define o estilo do texto atual.

Elementos de controle para barras de ferramentas	
Elemento de controle	**Descrição**
Controle UCS	Exibe o UCS atual e permite restaurar um UCS salvo.
Controle de desfazer botão fino	Permite desfazer ações anteriores.
Controle da vista	Exibe e define a vista 3D padrão atual para uma viewport.
Controle de escala da viewport	Exibe e define a escala atual para uma viewport flutuante.
Controle da área de desenho	Exibe a área de desenho atual e permite definir uma área de desenho como a atual.

Para adicionar um controle em uma barra de ferramentas no painel Personalizações em

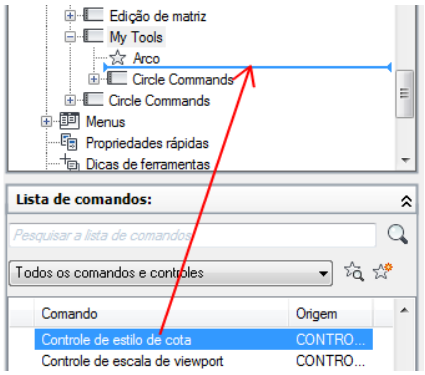
1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a barra de ferramentas à qual deseja adicionar um controle.
4. No painel Lista de comandos, na lista Categorias, clique em Elementos de controle da barra de ferramentas.



O painel Lista de comandos somente exibe a lista dos elementos de controle da barra de ferramentas.

5 Na Lista de comandos, arraste o controle para o painel Personalizações em <*nome do arquivo*> para a posição onde deseja adicioná-lo na barra de ferramentas.



6 Clique em Aplicar.

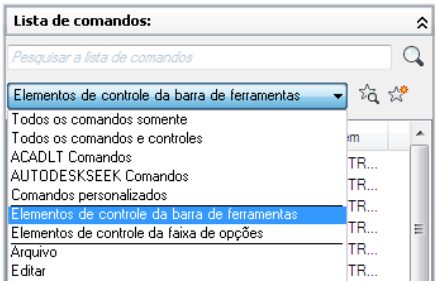
Para adicionar um controle em uma barra de ferramentas no painel Visualizar barra de ferramentas

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

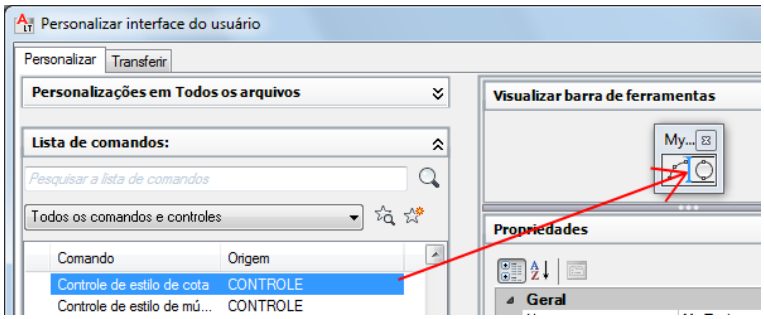
3 Selecione a barra de ferramentas na qual deseja adicionar um controle.

4 No painel Lista de comandos, na lista Categorias, clique em Elementos de controle.



O painel Lista de comandos somente exibe a lista dos elementos de controle da barra de ferramentas.

5 No painel Lista de comandos, arraste o comando que desejar adicionar na barra de ferramentas selecionada e coloque-o na visualização da barra de ferramentas no painel Visualização da barra de ferramentas.



Você pode controlar onde o comando é colocado ao soltar o botão do mouse quando a barra divisora vertical estiver exibida no local que desejar.

6 Clique em Aplicar.

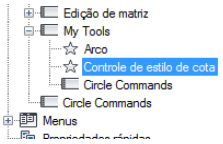
Para alternar um controle em uma barra de ferramentas

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

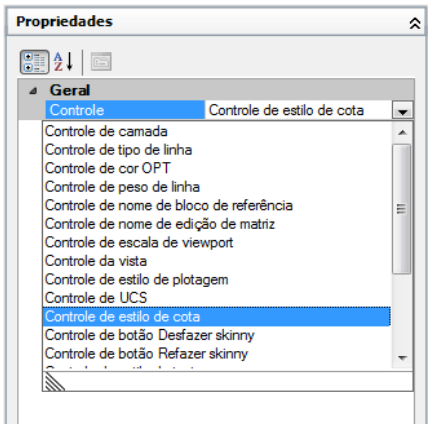
2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a barra de ferramentas à qual deseja adicionar um controle.

4 Clique no elemento de controle sob a barra de ferramentas.



5 No painel Propriedades, na caixa Controle, clique na seta para baixo para exibir uma lista de controles da barra de ferramentas.


Propriedades
Geral
Controle
Controle de estilo de cota
Controle de camada
Controle de tipo de linha
Controle de cor OPT
Controle de peso de linha
Controle de nome de bloco de referência
Controle de nome de edição de matriz
Controle de escala de viewport
Controle da vista
Controle de estilo de plotagem
Controle de UCS
Controle de estilo de cota
Controle de botão Desfazer skinny
Controle de botão Refazer skinny

6 Clique em um controle da barra de ferramentas para substituir o controle original pelo controle que você selecionou.

7 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Menus suspensos e atalhos

Menus suspensos são exibidos como um lista sob uma barra de menus. Os menus de atalho (também chamados de menu de contexto) são exibidos perto do tamanho do cursor de mira ou cursor, quando você clica com o botão

direito do mouse na janela de desenho, janela de texto, janela de comandos, nas áreas da barra de ferramentas.ou na faixa de opções.

Visão geral de menus suspensos e atalhos

Um menu suspenso pode conter até 999 comandos. Um menu de atalho pode conter até 499 comandos. O limite de comando inclui todos os menus na hierarquia. Se os comandos no arquivo de menu excederem estes limites (nada provável), o programa ignora os comandos extra. Se um menu suspenso ou de atalho for maior que o espaço de exibição disponível, ele será truncado para ajustar-se. Quando um menu suspenso ou de talho é truncado, duas setas são adicionadas no menu; uma é adicionada no topo e outra na parte inferior. Com as setas é possível navegar acima e abaixo nos itens de menu. A tabela a seguir mostra as propriedades do menu Arquivo como aparecem no painel Propriedades. As propriedades para um menu suspenso e um menu de atalho são idênticas.

Propriedades para o menu Arquivo

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Seqüência usada como a legenda do menu na barra de menus.	&Arquivo
Descrição	Texto usado para descrever um elemento; não aparece na interface do usuário.	
Acrônimos	Especifica os acrônimos para o menu. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Acrônimos. Cada acrônimo no arquivo CUIx deve ser único e é utilizado para referenciar o menu de forma programática.	POP1, FILE
ID de elemento	Um identificador que identifica de forma única um menu.	ID_MnFile

OBSERVAÇÃO Quando você cria um menu suspenso ou de atalho, precisa também adicionar ao menos um comando ao menu. Caso contrário, o menu não será exibido na barra de menus.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Variáveis de sistema

MENUBAR

Controla a exibição da barra de menus.

Criar um menu suspenso

Você pode criar um menu suspenso, adicionar sub-menus e comandos na guia Personalizar do editor Personalizar a interface do usuário (CUI).

Você pode criar e modificar menus suspensos padrão para exibir e organizar os comandos para melhor corresponder à forma como trabalha. Os comandos são adicionados ao menu suspenso a partir do painel Lista de comandos. Após os comandos serem adicionados em um menu suspenso, é possível alterar a legenda exibida para o comando no menu, reposicionar comandos e organizar comandos usando separadores. Junto com os separadores, também é possível agrupar comandos usando sub-menus. Para obter mais informações sobre sub-menus, consulte Criar sub-menus na página 247.

Quando você modifica o posicionamento de comandos nos menus, o sistema de Ajuda on-line é automaticamente atualizado para refletir esta mudança através do recurso Ajuda dinâmica. Para obter mais informações sobre como a Ajuda dinâmica afeta a personalização, consulte Como a personalização foi alterada na página 52.

OBSERVAÇÃO Quando você cria um menu, deveria determinar em quais áreas de trabalho deseja exibir o menu. Por padrão, o novo menu é exibido em todas as áreas de trabalho.

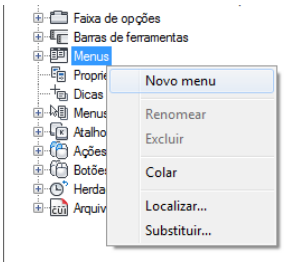
Acrônimos de menus suspensos

Os menus suspensos devem ter um acrônimo na faixa de POP1 a POP499. Menus com um acrônimo de POP1 a POP16 são carregados por padrão quando o menu é carregado. Todos os outros menus precisam ser adicionados à área de desenho, para que sejam exibidos.

Para criar um menu suspenso

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique com o botão direito do mouse em Menus. Clique em Novo menu.



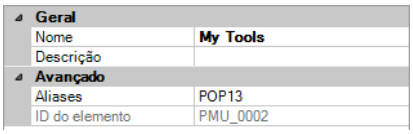
Um novo menu (denominado Menu1) é colocado na parte inferior da árvore de Menus.

3 Execute um dos procedimentos a seguir:

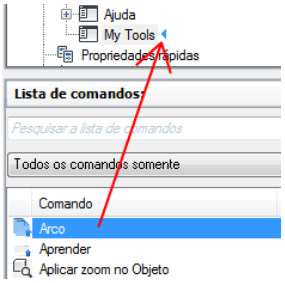
- Insira um novo nome sobre o nome padrão Menu1.
- Clique com o botão direito do mouse em Menu1. Clique em Renomear. Insira um novo nome para o menu.
- Clique em Menu1, aguarde, e clique novamente sobre o nome do menu para editar seu nome no local.

4 Selecione o novo menu na visualização em árvore e atualize o painel Propriedades, como segue:

- Na caixa Descrição, insira uma descrição para o menu.
- Na caixa Acrônimos, um acrônimo é automaticamente atribuído ao novo menu, com base no número de menus já carregados. Por exemplo, se a atribuição de acrônimo for POP12, já há onze menus carregados. Visualizar ou editar o acrônimo.
- (Opcional) Se a alteração do nome tem base em uma expressão DIESEL, esta deveria ser incluída na caixa Nome.



5 No painel Lista de comandos, arraste o comando para um local justo abaixo do menu no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>.



OBSERVAÇÃO Você pode alterar o nome de um comando após ele ter sido adicionado a um menu. Isto permite definir como o usuário pode acessar o item de menu usando a navegação com o teclado com a tecla Alt. Para fazer isto, selecione o item de menu em nó do menu e a seguir altere a propriedade Nome no painel Propriedades.

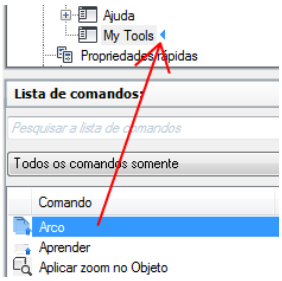
6 Clique em Aplicar.

Para adicionar um comando em um menu suspenso

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no menu no qual deseja adicionar um comando.

3 No painel Lista de comandos, arraste o comando que desejar adicionar em um local justo abaixo do menu no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>.



OBSERVAÇÃO Você pode alterar o nome de um comando após ele ter sido adicionado a um menu. Isto permite definir como o usuário pode acessar o item de menu usando a navegação com o teclado com a tecla Alt. Para fazer isto, selecione o item de menu em nó do menu e a seguir altere a propriedade Nome no painel Propriedades.

4 Clique em Aplicar.

Para obter informações sobre como criar comandos, consulte Criar, Editar e Reusar comandos na página 103.

Para alterar a legenda de um item de menu ou de um menu suspenso

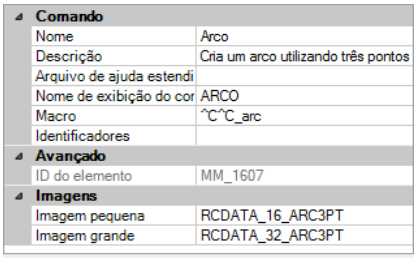
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Menus para expandi-lo.

3 Clique no sinal de mais (+) junto ao menu suspenso que tem o comando cujo texto deseja modificar.

4 Selecione o comando cujo texto deseja alterar.

5 No painel Propriedades, na seção Exibição, faça a alteração desejada na propriedade Nome (não nas propriedades Nome do comando ou Nome de exibição do comando).



6 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Variáveis de sistema

MENUBAR

Controla a exibição da barra de menus.

Criar um menu de atalho

Os menus de atalho são exibidos na ou perto da localização de seu cursor quando você clica com o botão direito do dispositivo apontador. O menu de atalho e as opções que ele fornece dependem da localização do cursor e outras condições, tais como se um objeto está selecionado ou um comando está em andamento.

Menus de atalho *sensíveis ao contexto* exibem opções de menu que são relativas ao comando atual ou ao objeto selecionado ao ser clicado com o botão direito do mouse.

Acrônimos de menus de atalho

Menus de atalho são referenciados por seus acrônimos e são usados em situações específicas. No editor Personalizar interface do usuário (CUI), os nomes dos acrônimos precisam seguir as convenções apropriadas de nomeação. Por exemplo, o menu de atalho nomeado “Default Menu” exibe as seguintes informações na seção Acrônimos do painel Propriedades:

POP501, CMDEFAULT

CMDEFAULT é um dos acrônimos reservados que o programa procura em situações específicas. Neste caso, o menu de atalho com o acrônimo CMDEFAULT atribuído, é exibido se nenhum objeto é selecionado e nenhum comando está em andamento quando você clica com o botão direito do mouse sobre a janela de desenho.

Os acrônimos para menus de atalho sensíveis ao contexto precisam ser numerados entre POP500 e POP999, com exceção do menu Snap ao objeto que usa o acrônimo POP0. Os acrônimos a seguir são reservados para uso pelo programa:

Acrônimos do programa para menus de atalho

Acrônimos	Descrição
GRIPS	Defines o menu de atalho Alças ativas. (Clique com o botão direito do mouse na área do desenho enquanto uma alça em um objeto está selecionada).
CMDEFAULT	Define o menu de atalho de modo padrão. (Clique com o botão direito do mouse na área do desenho enquanto nenhum comando está ativo e nenhum objeto está selecionado).
CMEDIT	Define o menu de atalho de modo de edição. (Clique com o botão direito do mouse na área do desenho enquanto um ou mais objetos estejam selecionados, nenhuma alça está selecionada e nenhum comando está ativo).
CMCOMMAND	Define o modo de comando de menu. (Clique com o botão direito do mouse na área do desenho enquanto um comando está ativo). Além do conteúdo do menu CMCOMMAND , as opções do comando (palavras-chave entre colchetes) são inseridas neste menu.
SNAP	Define o menu Snap a objeto. (Shift+clicar com o botão direito do mouse a área do desenho).

Menus de atalho específicos do objeto

Os menus de atalho CMEDIT e CMCOMMAND podem ser sensíveis ao contexto. Além do conteúdo do menu CMEDIT, o menu de objeto apropriado (se existir) é inserido nesse menu quando um ou mais tipos de objetos específicos são

selecionados. Os menus de objeto usam uma das seguintes convenções de nomeação:

OBJECT_*objectname*

OBJECTS_*objectname*

Se um único objeto é selecionado, o menu OBJECT_*objectname* é usado, e se mais de um mesmo tipo de objeto é selecionado, o menu OBJECTS_*objectname* é usado. Se nenhum OBJECT_*objectname* estiver disponível, o programa usa o menu OBJECTS_*objectname* (se existir).

O nome do objeto usado para o acrônimo é o nome do formato de intercâmbio de desenhos (DFX™) do objeto na maioria dos casos exceto para objetos inseridos. A tabela a seguir mostra os nomes de objetos que são específicos aos objetos inseridos (blocos, blocos dinâmicos e refexs).

Nomes de objeto específicos aos objetos inseridos

Nome do objeto	Descrição
ATTBLOCKREF	Referência de bloco com atributos
ATTDYNBLOCKREF	Referência de bloco dinâmico com atributos
BLOCKREF	Referência de bloco sem atributos
DYNBLOCKREF	Referência de bloco dinâmico sem atributos
REFEX	Referência externa (refex)

Por exemplo, para suportar um menu de atalho específico ao objeto para uma ou mais referências de blocos selecionadas, você criaria ou modificaria um menu de atalho e alteraria suas propriedades para as da tabela a seguir. A propriedade importante a ser modificada é Acrônimos, que precisaria ser modificada para incluir o acrônimo OBJECT_BLOCKREF.

Propriedades para o menu de atalho Objetos de referência de blocos

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Seqüência que somente é usada no editor CUI e que não é exibida na interface do usuário.	Menu Objetos de blocos

Propriedades para o menu de atalho Objetos de referência de blocos		
Item do painel Propriedades	**Descrição**	**Exemplo**
Descrição	Texto usado para descrever um elemento; não aparece na interface do usuário.	Menu de atalho para objetos de blocos
Acrônimos	Especifica os acrônimos para o menu de atalho. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Acrônimos. Cada acrônimo no arquivo CUIx deve ser único e é utilizado para referenciar o menu de atalho de forma programática.	POP512,OBJECTS_BLOCKREF
ID de elemento	Um identificador que identifica de forma única um menu de atalho.	PM_0021

Menus de atalho específicos do comando

Como o menu CMEDIT, o menu CMCOMMAND pode conter informações sensíveis ao contexto. Nomes de menus denominados como COMMAND_*commandname* controlam quais comandos são anexados ao menu CMCOMMAND quando um comando está ativo. O texto de *commandname* pode ser qualquer comando válido do AutoCAD LT, incluindo comandos personalizados ou de terceiros.

Em muitos casos, você pode inserir um hífen antes do comando para suprimir a exibição da caixa de diálogo e em seu lugar exibir prompts para o comando. Para criar um menu sensível ao contexto pata um comando que exibe prompts ao invés de uma caixa de diálogo (como -INSERT), você precisa nomear o menu como COMMAND_-INSERT.

Para criar um menu de atalho

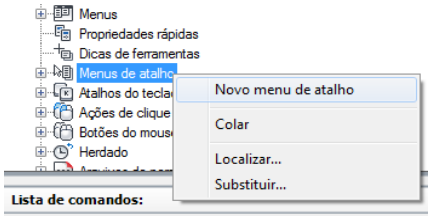
Execute um dos procedimentos a seguir:

- **Para criar um menu de atalho padrão**

  a Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

  b No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique com o botão

direito do mouse em Menus de atalho. Clique em Novo menu de atalho.



O novo menu de atalho (denominado ShortcuMenu1) é colocado na parte inferior da árvores Menus.

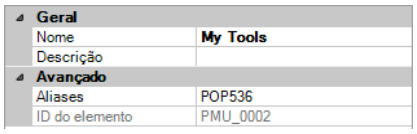
c Execute um dos procedimentos a seguir:

- Insira um novo nome sobre o nome padrão ShortcutMenu1.
- Clique com o botão direito do mouse em ShortcutMenu1. Clique em Renomear. Insira um novo nome para o menu de atalho.
- Clique em ShortcutMenu1, aguarde, e clique novamente sobre o nome do menu de atalho para editar seu nome no local.

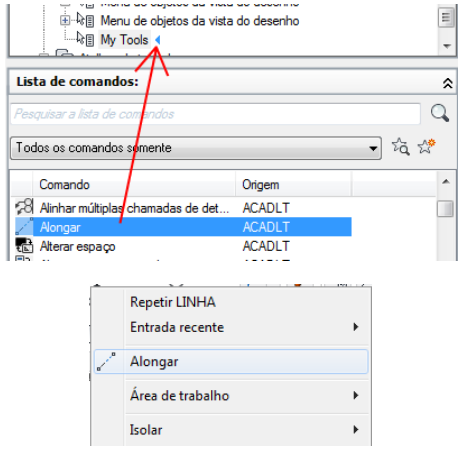
d No painel Propriedades, caixa Descrição, insira opcionalmente uma descrição para o menu de atalho.

e Na caixa Acrônimos, clique no botão [ ].

f Na caixa de diálogo Acrônimos, pressione Enter para estar em uma nova linha. Insira acrônimos adicionais para o menu, e após inserir cada um pressione Enter. Um acrônimo é automaticamente atribuído, e padroniza para o próximo número POP disponível, com base no número de menus de atalho já carregados no programa.



g No painel Lista de comandos, arraste o comando que deseja adicionar em um local justo abaixo do menu de atalho no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.



h Continue adicionando comandos até que o novo menu de atalho esteja completo.

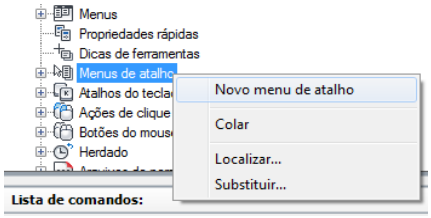
i Clique em Aplicar.

■ Para criar um menu de atalho de comando

Para que os comandos no menu de atalho apareçam quando um comando está ativo, certifique-se em usar o acrônimo COMMAND_*commandname*. Por exemplo, se você deseja que os comandos no menu de atalho apareçam ao usar o comando LINE, use o acrônimo COMMAND_LINE. Os comandos do menu de atalho irão aparecer na parte inferior do menu de atalho com o acrônimo CMCOMMAND quando este for exibido.

a Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

b No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique com o botão direito do mouse em Menus de atalho. Clique em Novo menu de atalho.



O novo menu de atalho (denominado ShortcuMenu1) é colocado na parte inferior da árvores Menus.

c Execute um dos procedimentos a seguir:

- Insira um novo nome sobre o nome padrão ShortcutMenu1.
- Clique com o botão direito do mouse em ShortcutMenu1. Clique em Renomear. Insira um novo nome para o menu de atalho.
- Clique em ShortcutMenu1, aguarde, e clique novamente sobre o nome do menu de atalho para editar seu nome no local.

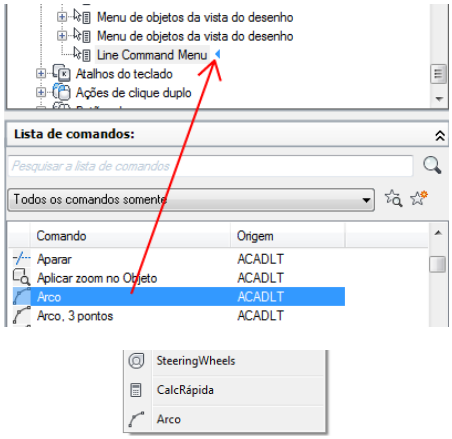
d No painel Propriedades, caixa Descrição, insira opcionalmente uma descrição para o menu de atalho.

e Na caixa Acrônimos, clique no botão [ ].

f Na caixa de diálogo Acrônimos, pressione Enter para estar em uma nova linha. Insira acrônimos adicionais para o menu, e após inserir cada um pressione Enter. Um acrônimo é automaticamente atribuído, e padroniza para o próximo número POP disponível, com base no número de menus de atalho já carregados no programa.

Geral	
Nome	Line Command Menu
Descrição	
Avançado	
Aliases	POP535, COMMAND_LINE
ID do elemento	PMU_0001

g No painel Lista de comandos, arraste o comando que deseja adicionar em um local justo abaixo do menu de atalho no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.



h Continue adicionando comandos até que o novo menu de atalho esteja completo.

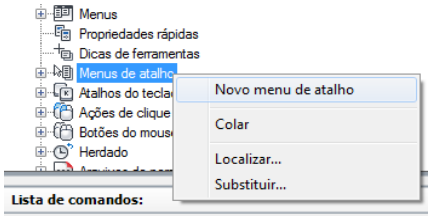
i Clique em Aplicar.

■ Para criar um menu de atalho de objeto

Para que os comandos no menu de atalho apareçam quando um objeto ou objetos do mesmo tipos são selecionados, certifique-se em usar o acrônimo OBJECT_*objecttype* ou OBJECTS_*objecttype*. Por exemplo, se você deseja que os comandos no menu de atalho apareçam quando um objeto LINHA é selecionado no desenho, use o acrônimo OBJECT_LINE. Os comandos do menu de atalho irão aparecer na parte inferior do menu de atalho com o acrônimo CMEDIT quando este for exibido.

a Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

b No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique com o botão direito do mouse em Menus de atalho. Clique em Novo menu de atalho.



O novo menu de atalho (denominado ShortcuMenu1) é colocado na parte inferior da árvores Menus.

c Execute um dos procedimentos a seguir:

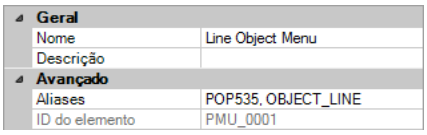
- Insira um novo nome sobre o nome padrão ShortcutMenu1.
- Clique com o botão direito do mouse em ShortcutMenu1. Clique em Renomear. Insira um novo nome para o menu de atalho.
- Clique em ShortcutMenu1, aguarde, e clique novamente sobre o nome do menu de atalho para editar seu nome no local.

d No painel Propriedades, caixa Descrição, insira opcionalmente uma descrição para o menu de atalho.

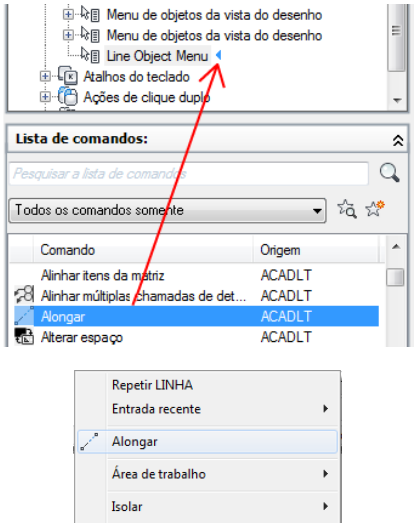
e Na caixa Acrônimos, clique no botão [ ].

f Na caixa de diálogo Acrônimos, pressione Enter para estar em uma nova linha. Insira acrônimos adicionais para o menu, e após inserir cada um pressione Enter. Um acrônimo é automaticamente atribuído, e padroniza para o próximo número POP disponível, com base no número de menus de atalho já carregados no programa.

OBSERVAÇÃO Se você cria um menu de atalho com o acrônimo OBJECTS_*objecttype*, os comandos atribuídos ao menu de atalho serão exibidos quando um ou mais objetos são selecionados antes de clicar com o botão direito do mouse sobre a área de desenho.



g No painel Lista de comandos, arraste o comando que deseja adicionar em um local justo abaixo do menu de atalho no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.



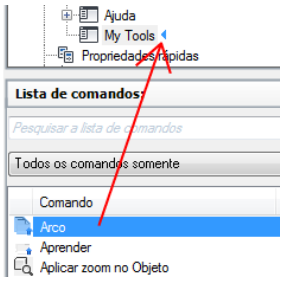
h Continue adicionando comandos até que o novo menu de atalho esteja completo.

i Clique em Aplicar.

Para adicionar um comando em um menu de atalho

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no menu no qual deseja adicionar um comando.
3. No painel Lista de comandos, arraste o comando que desejar adicionar em um local justo abaixo do menu no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.



OBSERVAÇÃO Você pode alterar o nome de um comando após ele ter sido adicionado a um menu. Isto permite definir como o usuário pode acessar o item de menu usando a navegação com o teclado com a tecla Alt. Para fazer isso, selecione o item de menu no nó Menus de atalho e a seguir altere a propriedade Nome no painel Propriedades.

4 Clique em Aplicar.

Para obter informações sobre como criar comandos, consulte Criar, Editar e Reusar comandos na página 103.

Para alterar a legenda de um item de menu em um menu de atalho

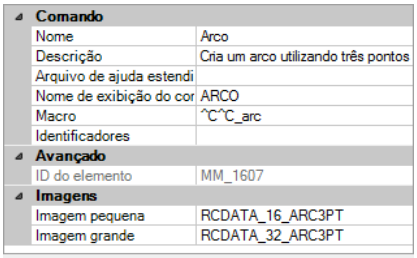
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó Menus de atalho para expandi-lo.

3 Clique no sinal de mais (+) junto ao menu de atalho que tenha o comando cujo texto deseja alterar.

4 Selecione o comando cujo texto deseja alterar.

5 No painel Propriedades, na seção Exibição, faça a alteração desejada na propriedade Nome (não nas propriedades Nome do comando ou Nome de exibição do comando).



6 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Variáveis de sistema

SHORTCUTMENU

Controla de os menus de atalho Default, Edit e Command, estão disponíveis na área de desenho.

Criar sub-menus

Você pode criar sub-menus para organizar e agrupar comandos similares. Você cria sub-menus quase da mesma forma que cria um menu.

A tabela a seguir descreve os caracteres não-alfanuméricos que podem ser usados para controlar a exibição e o comportamento da legenda para um sub-menu. Os caracteres não-alfanuméricos não listados são reservados para uso futuro como caracteres especiais de menu.

Caracteres especiais para sub-menus

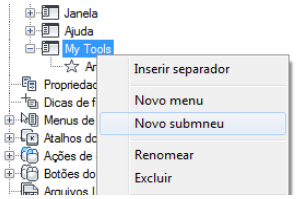
Caractere	Descrição	Exemplo
$ (	Ativa a legenda do comando suspenso ou de atalho para avaliar uma macro de seqüência de caracteres	$(if,$(and,$(getvar,CleanScreenState),1),!.)Limpar t&ela

Caracteres especiais para sub-menus		
Caractere	**Descrição**	**Exemplo**
	DIESEL se `$(` são os primeiros caracteres.	
`~`	Torna um comando indisponível.	~Estilo de plotagem
`!.`	Marca um comando com uma marca de verificação ou se um ícone é exibido para o item de menu ele aparece mergulhado.	!.Camada...
`&`	Posicionado diretamente antes de um caractere, especifica esse caractere como a tecla de acesso em uma legenda de menu suspenso ou de atalho.	`A&mostra` exibe Amostra (com a letra *m* sublinhada).
`\t`	Empurra todo o texto de legenda à direita desses caracteres para o lado direito do menu.	Ajuda\tF1 exibe Ajuda no lado esquerdo do menu suspenso e F1 no lado direito.

Para criar um sub-menu

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) junto a Menus. Selecione o menu ao qual deseja adicionar um sub-menu.



3. Clique com o botão direito do mouse no menu. Clique em Novo sub-menu.

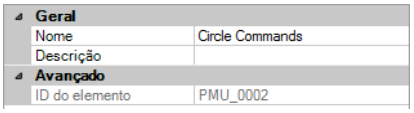
O novo sub-menu (denominado Menu1) é colocado na parte inferior do menu que você selecionou para ter sub-menus adicionados.

4 Execute um dos procedimentos a seguir:

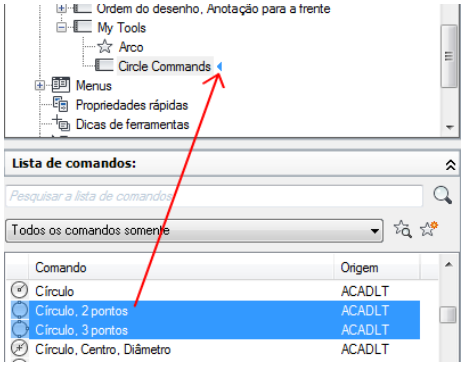
- Insira um novo nome sobre o nome padrão Menu1.
- Clique com o botão direito do mouse em Menu1. Clique em Renomear. Insira um novo nome para o sub-menu.
- Clique em Menu1, aguarde, e clique novamente sobre o nome do menu para editar seu nome no local.

5 No painel Propriedades, faça o seguinte:

- Na caixa Descrição, insira opcionalmente uma descrição para o sub-menu.

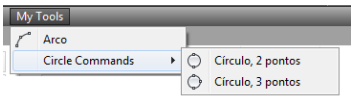


6 No painel Lista de comandos, arraste o comando que desejar adicionar em um local justo abaixo do sub-menu no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.



7 Continue adicionando comandos até que o sub-menu esteja completo.

8 Clique em Aplicar.



Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Referência a menus suspensos ou de atalho

Utilizando um método similar ao utilizado para ativar sub-menus, você pode ativar ou desativar um sub-menu suspenso ou menu de atalho. Isso é denominado como *referenciando um menu*.

Os menus suspensos ou de atalho podem ser referenciados usando a *referência absoluta*. A referência absoluta usa a posição absoluta de um item de menu na hierarquia de menu.

Referenciamento absoluto de itens de menu suspenso e de atalho

Além de referenciar um item de menu, você pode ativar ou desativar um item de menu com a sintaxe `$Pn=xxx`. Este é o formato:

```
$Pn.i=xxx
```

O `$` carrega uma seção de menu; `Pn` especifica o corte automático do menu (0 a 16 são valores válidos); `i` especifica o número do item de menu; e `xxx` (se presente) especifica um seqüência de caracteres acinzentados ou selecionados.

Usando a sintaxe `$Pn=xxx`, o exemplo a seguir adiciona uma marca de seleção no item 1 na seção `POP7`.

```
$P7.1=!.
```

A numeração de item de menu é consecutiva sem levar em consideração a hierarquia do menu.

Para tornar fácil um item endereçar a si mesmo sem levar em consideração a localização na hierarquia de menu, utilize estas formas:

`$P@.@=xxx` Referencia o comando atual ou o mais recentemente escolhido.

`$P@.n=xxx` Faz referência ao item *n* no menu atual ou selecionado por último.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Alternar e inserir menus suspensos

Com o uso do editor Personalizar interface do usuário (CUI), é possível usar as áreas de trabalho para controlar a alternância de menus suspensos. No entanto, também é possível alternar um menu suspenso de forma programática por outro (por exemplo, quando um usuário carrega um aplicativo que requer um menu adicional).

Alternar menus suspensos

Como o programa tem menus suspensos em cascata, há pouca necessidade de alternar menus. E mais, trocar menus pode ser menos interessante a respeito da interface do usuário. Entretanto, usando comandos `$`, você pode alternar menus suspensos e sub-menus. Uma alternativa para a alternância de menus envolve a referência relativa (ou global). Utilizando esse método, você pode inserir o novo menu na frente de um menu conhecido e então remover esse menu.

Para fins de troca de menu, as áreas de menu suspenso são chamadas de `P1` até `P16`. Você pode alterar o título que aparece na barra de menus, ao repor aquela linha do menu com um comando `$Pn=`. Você pode utilizar o comando especial `$Pn=*` de dentro de qualquer comando para forçar o menu atualmente atribuído à área `POPn` a se desenrolar na tela para maior flexibilidade de movimento do dispositivo apontador.

O exemplo de macro a seguir substitui um menu na posição `P3` pelo menu denominado `MyMenu` no grupo de personalização denominado `MYMENU`.

```
$P3=mymenu.new3
```

Você pode utilizar um comando especial `$Pnn=*` de qualquer macro para forçar a exibição do menu atualmente atribuído à área `POPn`.

OBSERVAÇÃO A alternância de menus suspensos não está em conformidade com as diretrizes de interface do usuário da Microsoft® e não tem a garantia de estar disponível em versões futuras do programa.

Inserir e remover menus suspensos

A alternância de menu é feita ao ativar um menu diretamente de outro menu. A alternância de menus é suportada para os seguintes elementos de interface.

- B- Botões
- P - Menus suspensos
- A - Botões do mouse
- I - Menus de imagens lado a lado
- T - Menus de mesa digitalizadora

A sintaxe para a troca de menus parciais é a seguinte:

```
$section=customizationgroup.menuname
```

seção

B1-4, A1-4, P0-16, T1-4

customizationgroup

Nome do grupo de personalizações no arquivo CUIx desejado

menuname

Legenda principal ou acrônimo

Você também pode inserir um menu com a sintaxe `Pn=`. A macro a seguir insere um menu após o menu `P5`.

Se você utiliza esse método para inserir um menu, lembre-se de que não é possível contar com ele sendo inserido na localização de menu `P6`, conforme esperado. Há duas razões para que esse não seja o caso.

- Se uma barra de menu atual tiver somente três menus, inserir um menu após `P5` resultará na nova localização de menu sendo `P4`.
- Se o usuário inserir ou remover um menu com o comando CUILOAD ou quando outro aplicativo inserir ou remover arquivos de personalização, a numeração de menus pode sair de sincronia.

Esta é a sintaxe para remover um menu:

```
Gcustomizationgroup.menuname=-
```

O seguinte exemplo remove o menu `NEW3` que é um membro do grupo `MyMenu`.

```
$Gmymenu.new3=-"
```

Como esperado, o formato anterior é preferido em relação ao formato `Pn=`, pois ele remove somente o menu especificado. O exemplo a seguir mostra como remover o menu na localização `P4` (qualquer que seja ele).

```
$P4=-
```

Controlar barras de ferramentas através de arquivos CUIx parciais

Para controlar barras de ferramentas através de arquivos CUIx parciais, use a seguinte sintaxe no prompt do comando Inserir nome da barra de ferramentas ou [TODAS]: -TOOLBAR.

```
menugroup.subsection-name
```

Esta sintaxe acessa a barra de ferramentas identificada por `menugroup.menuname` e permite usar todo o espectro de das opções de comando -TOOLBAR naquela barra de ferramentas.

Se o grupo de menus é deixado de fora de quaisquer destes comandos e funções, o programa padroniza para o arquivo CUIx principal.

Você deve estar ciente do seguinte:

- Menus de imagens lado a lado não podem ser alternados de arquivos de personalização externos.
- Você pode alternar elementos de personalização somente do mesmo tipo; ou seja, um menu de atalho para outro, uma barra de ferramentas para outra, e assim por diante. Tentar trocar entre tipos pode resultar num comportamento inesperado.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

CARREGARCUI

Carrega um arquivo CUIx.

DESCARREGARCUI

Descarrega um arquivo CUIx.

-TOOLBAR

Exibe, oculta e personaliza barras de ferramentas.

WORKSPACE

Cria, modifica e salva áreas de trabalho e torna uma área de trabalho como a atual.

Propriedades rápidas

A paleta Propriedades rápidas exibe um subconjunto personalizável das propriedades exibidas na paleta Propriedades. Você também pode personalizar os tipos de objetos que são exibidos na paleta Propriedades rápidas quando selecionados ou clicados duas vezes.

As propriedades disponíveis são as mesmas que as da paleta Propriedades e para a sobreposição de dicas de ferramentas.

OBSERVAÇÃO É possível sincronizar as propriedades que são exibidas na paleta Propriedades rápidas para as que possuam sobreposição de dicas de ferramentas.

Exibir propriedades dos objetos na paleta Propriedades rápidas

Ao personalizar a paleta Propriedades rápidas, é possível controlar quais *tipos* de objetos exibem propriedades na paleta Propriedades rápidas e quais propriedades são exibidas. Você utiliza o painel Objetos para adicionar e remover os tipos de objetos que estão definidos para exibir propriedades na paleta Propriedades rápidas. Quando um tipo de objeto é adicionado no painel Objetos, você pode decidir quais propriedades deseja exibir quando aquele tipo de objeto é selecionado na área de desenho.

Você pode alterar as propriedades gerais para o tipo de objeto selecionado ou para todos os tipos de objetos. A seleção de um tipo de objeto no painel Objetos permite controlar a exibição das propriedades gerais para aquele tipo de objeto selecionado ou ao clicar no botão Geral na parte inferior do painel Objetos para sobrepor as propriedades gerais de todos os tipos de objetos.

Quando o botão Geral na parte inferior do painel Objetos é clicado, uma lista das propriedades gerais que podem ser usadas para sobrepor as propriedades

de todos os tipos de objetos individuais é exibida junto com o botão Redefinir sobreposições. A seleção das propriedades gerais que deseja exibir para todos os tipos de objetos e ao clicar em Redefinir sobreposições, aplica as propriedades gerais selecionadas em todos os tipos de objetos listados no painel Objetos. No entanto, após aplicar uma propriedade geral em todos os tipos de objetos, é possível cancelar a seleção de qualquer propriedade geral para um tipo específico de objeto ao selecionar o tipo de objeto e cancelando a seleção da propriedade.

Exibir a paleta Propriedades rápidas

Por padrão, a paleta Propriedades rápidas é exibida quando um objeto é clicados duas vezes e se o tipo de objeto estiver ativado no editor Personalizar interface do usuário (CUI) para as Propriedades rápidas. A paleta Propriedades rápidas também é exibida quando os objetos são selecionados, se o tipo de objeto do objeto selecionado estiver ativado para as Propriedades rápidas, se a variável de sistema QPMODE estiver definida como 1 ou 2 e se a variável de sistema PICKFIRST estiver definida como 1 (ativa).

O comando PROPRIEDADESRAPIDAS exibe a paleta Propriedades rápidas para quaisquer objetos que estejam selecionados, independentemente de outras configurações.

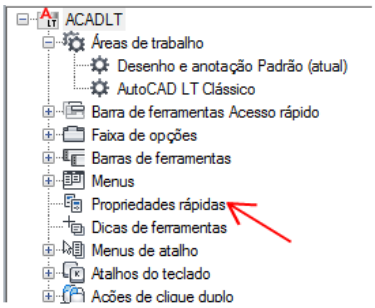
Consulte Exibir e alterar as propriedades de objetos no *Guia do Usuário* para obter mais informações sobre como controlar a exibição das Propriedades rápidas.

OBSERVAÇÃO Quando a variável de sistema QPMODE está definida com um valor de 1, as propriedades gerais que estão marcadas são exibidas na paleta Propriedades rápidas para todos os tipos de objetos que não estejam na lista no painel Objetos.

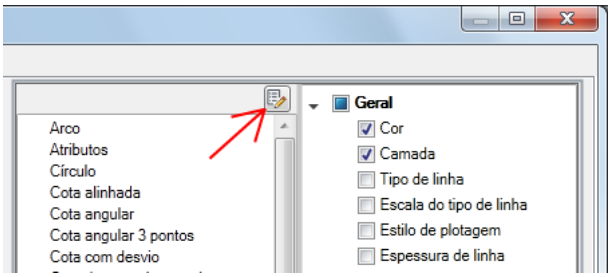
Para controlar quais tipos de objetos são utilizados com a paleta Propriedades rápidas

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

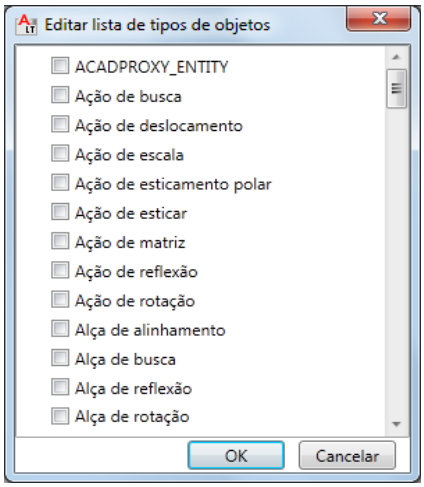
2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, selecione Propriedades rápidas.



3 No painel Objetos, clique em Editar lista de tipos de objetos.



4 Na caixa de diálogo Editar lista de tipos de objetos, selecione os tipos de objetos para o quais deseja exibir propriedades na paleta Propriedades rápidas.



Se um tipo de objeto estiver marcado, as propriedades para o tipo de objeto são exibidas na paleta Propriedades rápidas, quando um objeto do mesmo tipo estiver selecionado, a QPMODE estiver definida como 2 e a PICKFIRST estiver ativada. Limpe a marca de verificação junto a um tipo de objeto para remover o suporte para o tipo de objeto da paleta Propriedades rápidas.

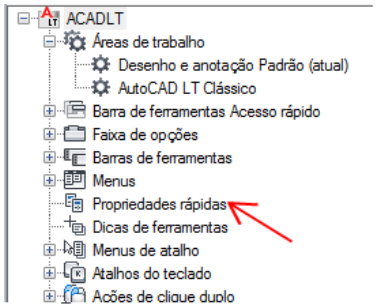
5 Clique em OK.

6 No editor Personalizar interface do usuário, clique em Aplicar.

Para controlar a exibição de uma propriedade para um objeto na paleta Propriedades rápidas

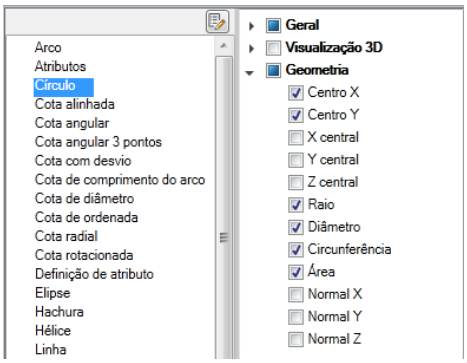
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, selecione Propriedades rápidas.



3 No painel Objetos, selecione um objeto na lista Tipos de objetos.

4 No painel Propriedades, selecione as propriedades que deseja que sejam exibidas para um tipo de objeto na paleta Propriedades rápidas.



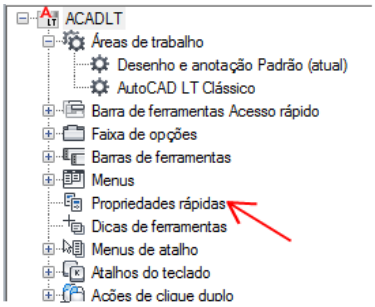
Se a propriedade estiver marcada, esta é exibida na paleta Propriedades rápidas, quando um objeto do mesmo tipo é selecionado na janela de desenho. Limpe a marca de verificação junto a uma propriedade para removê-la para o tipo de objeto selecionado da paleta Propriedades rápidas.

5 Clique em Aplicar.

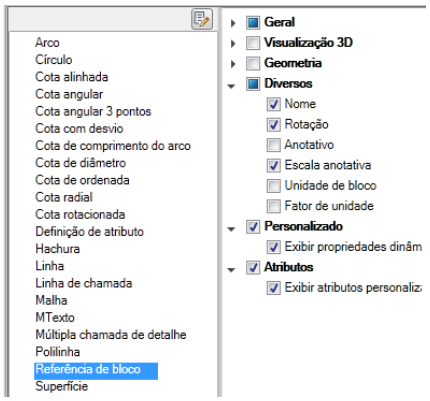
Para controlar a exibição de propriedades personalizadas e atributos para referências de bloco na paleta Propriedades rápidas

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, selecione Propriedades rápidas.



3 No painel Objetos, selecione Referência de bloco na lista Tipos de objetos.



4 No painel Propriedades, selecione a caixa de verificação junto a Personalizado e Atributos.

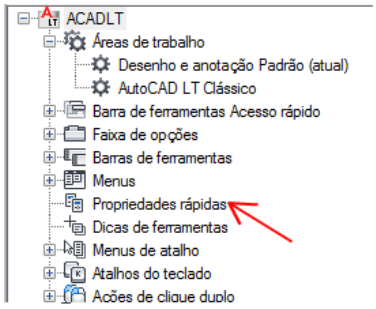
Se a categoria Personalizado estiver marcada, as propriedades dinâmicas para um bloco são exibidas na paleta Propriedades rápidas. Se a categoria Atributos estiver marcada, os atributos para um bloco são exibidos na paleta Propriedades rápidas

5 Clique em Aplicar.

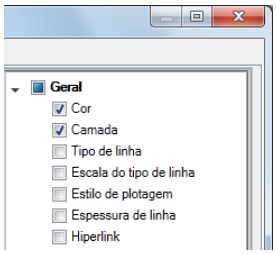
Para sobrepor as propriedades gerais para todos os tipos de objetos

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

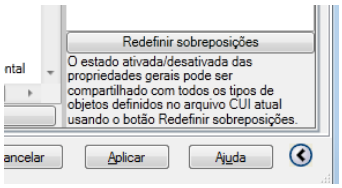
2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, selecione Propriedades rápidas.



3 No painel Propriedades, selecione as caixas de verificação junto as propriedades gerais que deseja que a paleta Propriedades rápidas exiba para todos os tipos de objetos.



4 Clique em Redefinir sobreposições.


Redefinir sobreposições
O estado ativada/desativada das propriedades gerais pode ser compartilhado com todos os tipos de objetos definidos no arquivo CUI atual usando o botão Redefinir sobreposições.
Aplicar
Ajuda

5 Clique em Aplicar.

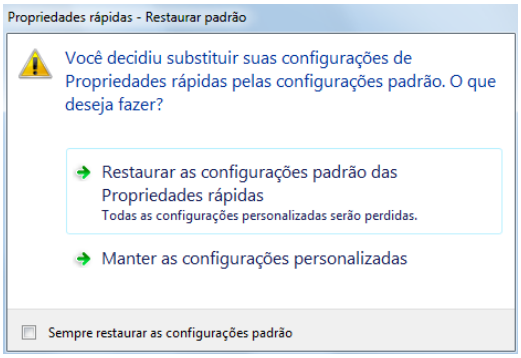
Para restaurar as configurações padrão para Propriedades rápidas

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique com o botão direito do mouse em Propriedades rápidas.

3 Clique em Restaurar padrão.

4 Clique em Restaurar as configurações de propriedades rápidas padrão.


Propriedades rápidas - Restaurar padrão
Você decidiu substituir suas configurações de Propriedades rápidas pelas configurações padrão. O que deseja fazer?
Restaurar as configurações padrão das Propriedades rápidas
Todas as configurações personalizadas serão perdidas.
Manter as configurações personalizadas
Sempre restaurar as configurações padrão

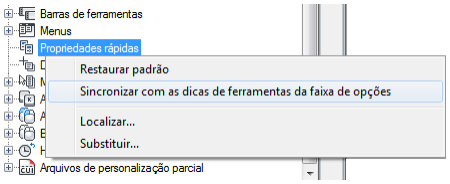
5 Clique em Aplicar.

Para sincronizar as Propriedades rápidas com sobreposições de dicas de ferramentas

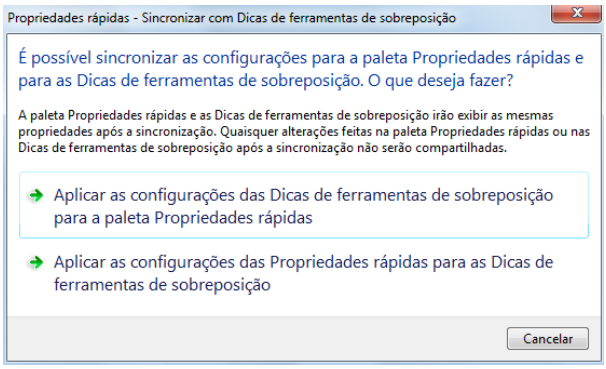
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique com o botão direito do mouse em Propriedades rápidas.

3 Clique em Sincronizar com as dicas de ferramentas de passagem.



4 Clique em Aplicar configurações de sobreposição de dicas de ferramentas de passagem para a paleta Propriedades rápidas.


Propriedades rápidas - Sincronizar com Dicas de ferramentas de sobreposição
É possível sincronizar as configurações para a paleta Propriedades rápidas e para as Dicas de ferramentas de sobreposição. O que deseja fazer?
A paleta Propriedades rápidas e as Dicas de ferramentas de sobreposição irão exibir as mesmas propriedades após a sincronização. Quaisquer alterações feitas na paleta Propriedades rápidas ou nas Dicas de ferramentas de sobreposição após a sincronização não serão compartilhadas.
Aplicar as configurações das Dicas de ferramentas de sobreposição para a paleta Propriedades rápidas
Aplicar as configurações das Propriedades rápidas para as Dicas de ferramentas de sobreposição
Cancelar

5 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

CONFIGD

Define a grade e o snap, o rastreamento de snap ao polar e ao objeto, modos de snap ao objeto, Entrada dinâmica e Propriedades rápidas.

Variáveis de sistema

QPLOCATION

Selecione o local da paleta Propriedades rápidas.

QPMODE

Controla se a paleta Propriedades rápidas é exibida quando os objetos são selecionados.

Sobreposição de dicas de ferramentas

A sobreposição de dicas de ferramentas exibe os valores atuais das propriedades selecionadas.

As propriedades e valores que são exibidas na sobreposição de dicas de ferramentas podem ser personalizadas por tipo de objeto. Ao personalizar a

exibição de propriedades para uma sobreposição de dica de ferramenta, é possível exibir propriedades comuns a todos os tipos de objetos ou as propriedades que são específicas a um tipo de objeto. As propriedades disponíveis são as mesmas que as da paleta Propriedades e Propriedades rápidas.

OBSERVAÇÃO É possível sincronizar as propriedades utilizadas para dicas de ferramentas com as exibidas na paleta Propriedades rápidas.

Exibir propriedades dos objetos na paleta em dicas de ferramentas

Ao personalizar a sobreposição de dicas de ferramentas, você controla quais tipos de objetos exibem uma dica de ferramenta quando o cursor passa sobre um objeto na janela de desenho. Você usa o painel Objetos para adicionar e remover os tipos de objetos para os quais deseja ver uma sobreposição de dica de ferramenta. Quando um tipo de objeto está listado no painel Objetos, é possível então especificar quais propriedades no painel Propriedades devem ser exibidas em uma sobreposição de dica de ferramentas para o tipo de objeto selecionado.

Você pode alterar as propriedades gerais para o tipo de objeto selecionado ou para todos os tipos de objetos. A seleção de um tipo de objeto no painel Objetos permite controlar a exibição das propriedades gerais e específicas do objeto para aquele tipo de objeto selecionado. É possível clicar na parte inferior do painel Objetos para sobrepor as propriedades gerais de todos os tipos de objetos.

Quando o botão Geral na parte inferior do painel Objetos é clicado, uma lista das propriedades gerais que podem ser usadas para sobrepor as propriedades de todos os tipos de objetos individuais é exibida junto com o botão Redefinir sobreposições. Selecione as propriedades gerais que deseja exibir para todos os tipos de objetos e clique em Redefinir sobreposições. No entanto, após aplicar uma propriedade geral em todos os tipos de objetos, é possível cancelar a seleção de qualquer propriedade geral para um tipo específico de objeto ao selecionar o tipo de objeto e cancelando a seleção da propriedade.

OBSERVAÇÃO Quando um objeto não está listado no painel Tipo de objeto no painel Objetos, as propriedades gerais marcadas para todos os tipos de objetos são exibidas na sobreposição de dica de ferramenta.

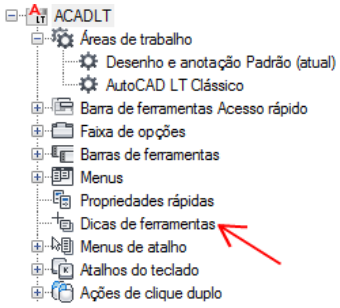
Exibir as sobreposições de dicas de ferramentas

A sobreposição de dicas de ferramentas são exibidas para os objetos quando a variável de sistema ROLLOVERTIPS estiver definida como 1. Consulte Definir as opções de interface no *Guia do Usuário* para obter mais informações sobre como controlar a exibição de sobreposição de dicas de ferramentas e outras configurações de dicas de ferramentas para o programa.

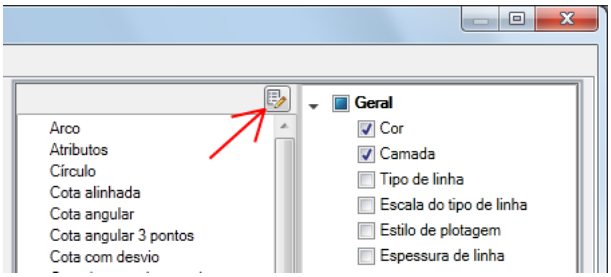
Para controlar quais objetos suportam a sobreposição de dicas de ferramentas

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

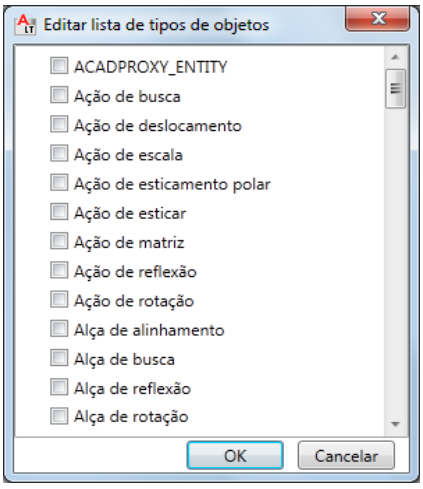
2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, selecione Dicas de ferramentas de passagem.



3. No painel Objetos, clique em Editar lista de tipos de objetos.



4. Na caixa de diálogo Editar lista de tipos de objetos, selecione os tipos de objetos para o quais deseja exibir propriedades em uma sobreposição de dicas de ferramenta.



Se um objeto está marcado, as propriedades para o tipo de objeto são exibidas em uma sobreposição de dica de ferramentas quando o cursor passa sobre um objeto do mesmo tipo. Limpe a marca de verificação junto a um tipo de objeto para remover o suporte para o tipo de objeto da sobreposição de dica de ferramenta.

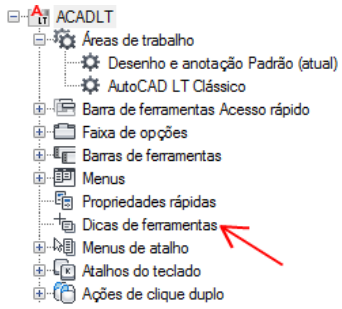
5 Clique em OK.

6 No editor Personalizar interface do usuário, clique em Aplicar.

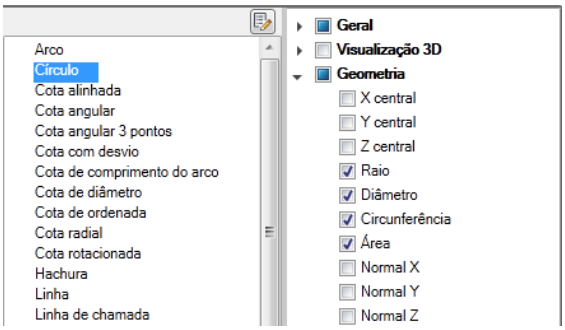
Para controlar quais propriedades são exibidas em uma sobreposição de dica de ferramenta

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, selecione Dicas de ferramentas de passagem.



3 No painel Objetos, selecione um objeto na lista Tipos de objeto.



4 No painel Propriedades, selecione as propriedades que deseja exibir em uma sobreposição de dica de ferramenta.

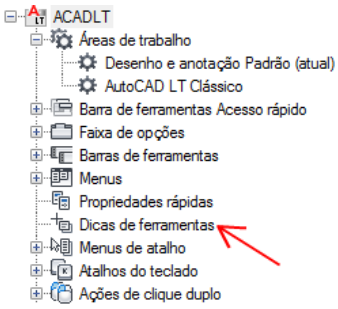
Se a propriedade está selecionada, esta é exibida em uma sobreposição de dica de ferramenta quando o cursor passa sobre um objeto do tipo selecionado na janela de desenho. Limpe a marca de seleção junto a propriedade para removê-la para o tipo de objeto selecionado.

5 Clique em Aplicar.

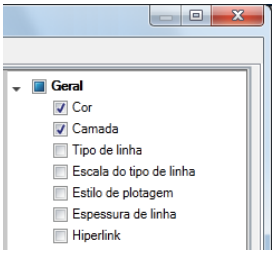
Para sobrepor as propriedades gerais para todos os tipos de objetos que suportas a sobreposição de dicas de ferramentas

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

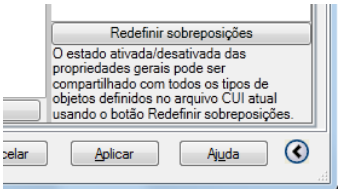
2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, selecione Dicas de ferramentas de passagem.



3 No painel Propriedades, selecione as caixas de verificação junto as propriedades gerais que deseja que a sobreposição de dica de ferramenta exiba para todos os tipos de objetos.



4 Clique em Redefinir sobreposições.


Redefinir sobreposições
O estado ativada/desativada das propriedades gerais pode ser compartilhado com todos os tipos de objetos definidos no arquivo CUI atual usando o botão Redefinir sobreposições.
Aplicar
Ajuda

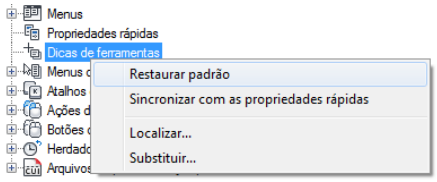
5 Clique em Aplicar.

Para restaurar as configurações padrão para a sobreposição de dica de ferramenta

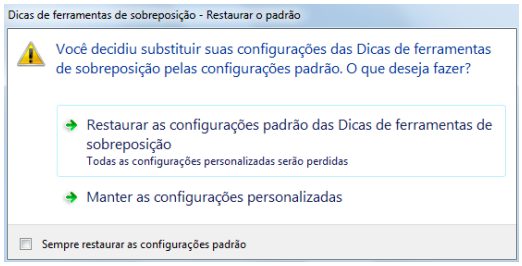
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique com o botão direito do mouse em Dicas de ferramentas de passagem.

3 Clique em Restaurar padrão.



4 Clique em Restaurar as configurações de dicas de ferramentas de passagem padrão.


Dicas de ferramentas de sobreposição - Restaurar o padrão
Você decidiu substituir suas configurações das Dicas de ferramentas de sobreposição pelas configurações padrão. O que deseja fazer?
Restaurar as configurações padrão das Dicas de ferramentas de sobreposição
Todas as configurações personalizadas serão perdidas
Manter as configurações personalizadas
Sempre restaurar as configurações padrão

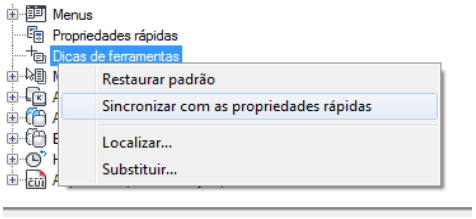
5 Clique em Aplicar.

Para sincronizar a sobreposição de dicas de ferramentas com as Propriedades rápidas

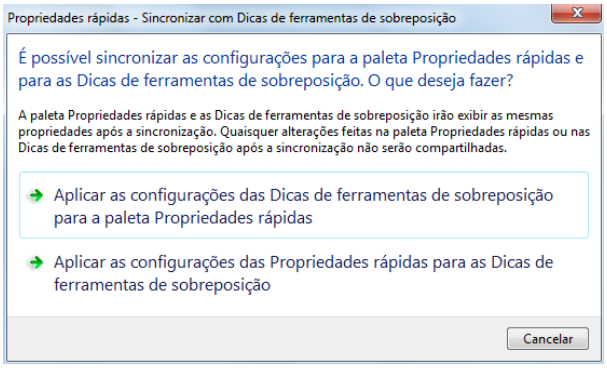
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique com o botão direito do mouse em Dicas de ferramentas de passagem.

3 Clique em Sincronizar com as propriedades rápidas.



4 Clique em Aplicar configurações de propriedades rápidas para as dicas de ferramentas de passagem.


Propriedades rápidas - Sincronizar com Dicas de ferramentas de sobreposição
É possível sincronizar as configurações para a paleta Propriedades rápidas e para as Dicas de ferramentas de sobreposição. O que deseja fazer?
A paleta Propriedades rápidas e as Dicas de ferramentas de sobreposição irão exibir as mesmas propriedades após a sincronização. Quaisquer alterações feitas na paleta Propriedades rápidas ou nas Dicas de ferramentas de sobreposição após a sincronização não serão compartilhadas.
Aplicar as configurações das Dicas de ferramentas de sobreposição para a paleta Propriedades rápidas
Aplicar as configurações das Propriedades rápidas para as Dicas de ferramentas de sobreposição
Cancelar

5 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

OPCOES

Personaliza as configurações do programa.

Variáveis de sistema

ROLLOVERTIPS

Controla a exibição de dicas de ferramentas de sobreposição ao passar o cursor sobre um objeto.

Atalhos do teclado

Você pode atribuir teclas de atalho aos comandos usados com freqüência, e temporariamente sobrepor teclas para executar um comando ou alterar uma configuração quando uma tecla é pressionada.

Teclas de atalho

Você pode atribuir teclas de atalho (algumas vezes denominadas como tecla aceleradora) para comandos de uso frequente.

Visão geral de teclas de atalho

As teclas de atalho são uma combinação de teclas para iniciar comandos. Por exemplo, é possível pressionar Ctrl+O para abrir um arquivo e Ctrl+S para salvar um arquivo, o que é o mesmo resultado ao clicar em Abrir e Salvar na barra de ferramentas Acesso rápido ou no menu Arquivo.

Para criar uma tecla de atalho, inicie ao arrastar um comando do painel Lista de comandos para o nó Teclas de atalho no painel Personalizações em <*nome do arquivo*> . Após criar uma tecla de atalho, atribua uma combinação de teclas para a mesma.

A tabela a seguir mostra as propriedades da tecla de atalho Salvar, como elas parecem no painel Propriedades.

Propriedades para a tecla de atalho Salvar

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Seqüência que somente é usada no editor CUI e que não é exibida na interface do usuário.	Salvar
Descrição	Texto usado para descrever um elemento; não aparece na interface do usuário.	Salva o desenho atual
Arquivo de ajuda estendida	Exibe o nome do arquivo e a ID para a dica de ferramenta complementar que é exibida quando o cursor passa sobre uma barra de ferramentas ou botão do painel.	

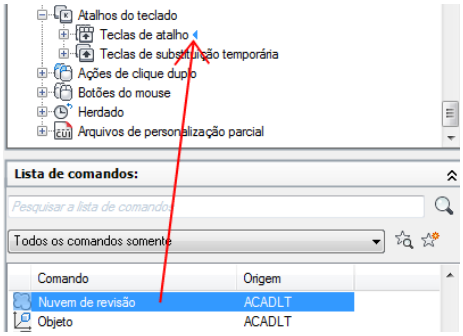
Propriedades para a tecla de atalho Salvar		
Item do painel Propriedades	**Descrição**	**Exemplo**
Nome de exibição do comando	Sequência que contém o nome do comando que é relativo ao comando.	SALVARQ
Macro	A macro de comando. Ela segue a sintaxe padrão de macro.	^C^C_qsave
Tecla(s)	Especifica a combinação de teclas que é usada para executar a macro. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Teclas de atalho.	Ctrl+S
Identificadores	Palavras-chave associadas com um comando. Os identificadores fornecem um campo adicional para pesquisar no menu do aplicativo.	
ID de elemento	O identificador que identifica de forma única um comando.	ID_Save

OBSERVAÇÃO Uma tecla de atalho herda suas propriedades do comando que é usado para criá-la.

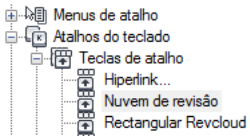
Para criar ou modificar uma tecla de atalho

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, clique no sinal de mais (+) junto a Atalhos de teclado para expandi-lo.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Teclas de atalho para expandi-la.
4. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - Para criar uma tecla de atalho, no painel Lista de comandos, arraste o comando para o nó Teclas de atalho do painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.

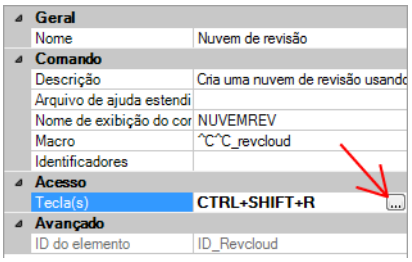


- Para modificar uma tecla de atalho, selecione uma tecla de atalho.



No painel Propriedades, as propriedades para a tecla de atalho são exibidas.

5 Na caixa Tecla(s). clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Teclas de atalho.

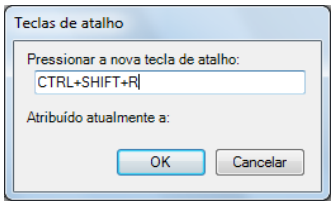


6 Mantenha pressionada a tecla modificadora Ctrl com um combinação de Shift e Alt se desejado, e pressione uma letra, número, função ou tecla virtual, como F1 ou Inserir. Modificadores válidos e combinações de tecla incluem os seguintes:

- Teclas de função (F*n*) não contêm modificadores
- Teclado numérico (NUMPAD*n*) não contendo modificadores
- Ctrl+letra, Ctrl+número, Ctrl+função, Ctrl+tecla virtual

- Ctrl+Alt+letra, Ctrl+Alt+número, Ctrl+Alt+função, Ctrl+Alt+tecla virtual
- Ctrl+Shift+letra, Ctrl+Shift+número, Ctrl+Shift+função, Ctrl+Shift+tecla virtual
- Ctrl+Shift+Alt+letra, Ctrl+Shift+Alt+número, Ctrl+Shift+Alt+função, Ctrl+Shift+Alt+tecla virtual

OBSERVAÇÃO As teclas virtuais suportadas são Escape, Insert, Delete, Home, End, Page Up, Page Down, Left Arrow, Right Arrow, Up Arrow e Down Arrow. A tecla virtual Escape somente pode ser usada por si só ou com a combinação do modificador Ctrl+Shift+Alt.



Atualmente atribuída para exibe quaisquer atribuições atuais para a combinação de teclas inserida. Caso não deseje substituir a atribuição da tecla atual, utilize uma diferente combinação de teclas.

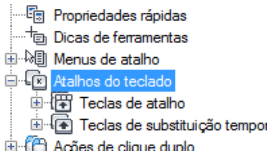
7 Clique em OK para atribuir a combinação de teclas e feche a caixa de diálogo Teclas de atalho.

8 No editor Personalizar interface do usuário, Clique em Aplicar.

Para imprimir uma lista de teclas de atalho ou teclas de sobreposição temporária

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

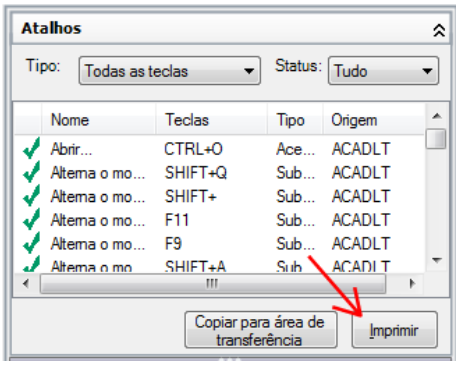
2 No painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no nó Atalhos de teclado.



3 No painel Atalhos, filtre o tipo e o status dos atalhos de teclado a serem impressos.

- Na lista suspensa Tipo, selecione o tipo de atalho de teclado a ser exibido na lista. As escolhas incluem, Todas as teclas, Teclas aceleradoras ou Teclas de sobreposição temporária.
- Na lista Status, selecione o status de atalhos de teclado a serem exibidos na lista. As escolhas incluem, Todas, Ativas, Inativas ou Não atribuídas.

4 No painel Atalhos, clique em Imprimir.



Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Variáveis de sistema

TOOLTIPS

Controla a exibição de dicas de ferramentas na faixa de opções, nas barras de ferramentas e em outros elementos da interface do usuário.

Exemplos de teclas de atalho

O arquivo CUIx que vem com o AutoCAD LT define as ações padrão das teclas de atalho. É possível utilizar as teclas de atalho padrão como exemplos ao criar suas próprias teclas de atalho.

A tabela a seguir lista as ações padrão para teclas de atalho.

Atribuições de tecla de atalho

Tecla de atalho	Descrição
Ctrl+0	Alterna Limpar tela
Ctrl+1	Alterna a paleta Propriedades
Ctrl+2	Alterna o DesignCenter
Ctrl+3	Alterna a janela Paletas de ferramentas
Ctrl+7	Alterna o Gerenciador de conjunto de revisões
Ctrl+8	Alterna a paleta CalcRápida
Ctrl+9	Alterna a janela Linha de comando
Ctrl+A	Seleciona todos os objetos em um desenho que não estão bloqueados ou congelados
Ctrl+Shift+A	Alterna grupos
Ctrl+B	Alterna Snap
Ctrl+C	Copia objetos para a Área de transferência do Windows
Ctrl+Shift+C	Copia objetos para a Área de transferência do Windows com o ponto base
Ctrl+E	Percorre planos isométricos
Ctrl+F	Alterna snaps a objeto em execução

Atribuições de tecla de atalho	
Tecla de atalho	**Descrição**
Ctrl+G	Alterna o Eixo
Ctrl+H	Alterna PICKSTYLE
Ctrl+Shift+H	Alterna a exibição de paletas como HIDEPALETTES e SHOWPALETTES
Ctrl+J	Repete o último comando
Ctrl+K	Insere um hiperlink
Ctrl+L	Alterna para o modo Orto
Ctrl+M	Repete o último comando
Ctrl+N	Cria um novo desenho
Ctrl+O	Abre um desenho existente
Ctrl+P	Plota o desenho atual
Ctrl+Shift+P	Alterna a interface Propriedades rápidas
Ctrl+Q	Sai do AutoCAD LT
Ctrl+R	Percorre as viewports no layout atual
Ctrl+S	Salva o desenho atual
Ctrl+Shift+S	Exibe a caixa de diálogo Salvar como
Ctrl+T	Alterna para o modo Mesa digitalizadora
Ctrl+V	Copia dados da Área de transferência do Windows
Ctrl+Shift+V	Cola dados da Área de transferência do Windows como um bloco

Atribuições de tecla de atalho	
Tecla de atalho	**Descrição**
Ctrl+X	Corta objetos do desenho atual para a Área de transferência do Windows
Ctrl+Y	Cancela a ação Desfazer anterior
Ctrl+Z	Reverte a última ação
Ctrl+[	Cancela o comando atual
Ctrl+\	Cancela o comando atual
Ctrl+PAGE UP	Move a próxima guia de layout para a esquerda da guia corrente
Ctrl+PAGE DOWN	Move a próxima guia de layout para a direita da guia corrente
F1	Exibe a Ajuda
F2	Alterna a janela Texto
F3	Alterna OSNAP
F4	Alterna TABMODE
F5	Alterna PLANOISO
F7	Alterna GRIDMODE
F8	Alterna ORTHOMODE
F9	Alterna SNAPMODE
F10	Alterna o Rastreamento polar
F11	Alterna o Rastreamento de snap a objeto
F12	Alterna a Entrada dinâmica

OBSERVAÇÃO No editor Personalizar interface do usuário (CUI), é possível visualizar, imprimir ou copiar uma lista de teclas de atalho, teclas de sobreposição temporária ou ambas. As teclas de atalho e as teclas de sobreposição temporária na lista, são as teclas utilizadas pelos arquivos CUIx que são carregados no programa.

Teclas de sobreposição temporária

As teclas de sobreposição temporária permitem executar um comando ou alterar a configuração quando uma combinação de teclas é pressionada, e a seguir restaurar as configurações alteradas ou executar um comando quando uma combinação de teclas é liberada.

Visão geral das teclas de sobreposição temporária

As teclas de sobreposição temporária são usadas para desativar ou ativar temporariamente as configurações de desenho. Por exemplo, manter a tecla Shift pressionada alterna a configuração atual do modo Ortogonal. A tabela a seguir mostra as propriedades da sobreposição temporária de tecla Sobrepor snap ao objeto: Ponto final como aparecem no painel Propriedades.

A criação de uma tecla de sobreposição temporária não inicia com um comando a partir do painel Lista de comandos como qualquer tecla de atalho o faz. Ao invés, você cria um nova tecla de sobreposição temporária como faria com uma barra de ferramentas ou com um painel da faixa de opções, ou seja ao clicar com o botão direito do mouse sobre o nó Teclas de sobreposição temporária e ao clicar em Nova tecla de sobreposição temporária. Após uma tecla de sobreposição temporária ter sido criada, você usa o painel Propriedades para definir sua tecla e o comportamento de pressionar a tecla e a atribui para uma combinação de teclas.

A tabela a seguir mostra as propriedades de Sobrepor snap ao objeto : Tecla de sobreposição temporária de ponto final, como elas aparecem no painel Propriedades.

Propriedades para a tecla de sobreposição temporária de Sobrepor snap a objeto: Ponto final

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Seqüência que somente é usada no editor CUI e que não é exibida na interface do usuário.	Sobrepor snap a objeto: Ponto final

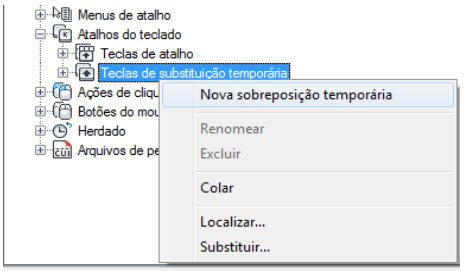
Propriedades para a tecla de sobreposição temporária de Sobrepor snap a objeto: Ponto final

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Descrição	Texto usado para descrever um elemento; não aparece na interface do usuário.	Sobrepor snap a objeto: Ponto final
Chaves	Especifica a combinação de teclas que é usada para executar a sobreposição temporária. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Teclas de atalho.	Shift+E
Macro1 (Tecla Abaixo)	Especifica a macro que será executada quando a combinação de teclas é mantida pressionada pelo usuário.	^P'_.osmode 1 $(if,$(eq,$(getvar, osnapoverride),'_.osnapoverride 1)
Macro2 (Tecla para cima)	Especifica a macro que será executada quando a combinação de teclas é liberada pelo usuário. Se deixado em branco, o AutoCAD LT restaura quaisquer variáveis para seu estado anterior.	

Para criar uma tecla de sobreposição temporária

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, clique no sinal de mais (+) junto a Atalhos de teclado para expandi-lo.
3. No painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique com o botão direito em Teclas de sobreposição temporária. Clique em Nova sobreposição temporária.



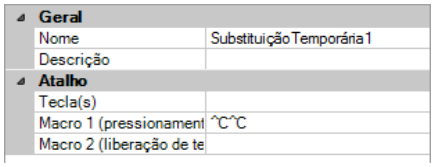
Uma nova sobreposição temporária (denominada TemporaryOverride1) é colocada na parte inferior da árvore Teclas de sobreposição temporária.

4 Execute um dos procedimentos a seguir:

- Insira um novo nome sobre o nome padrão TemporaryOverride1.
- Clique com o botão direito do mouse em TemporaryOverride1. Clique em Renomear. Insira um novo nome para a sobreposição temporária.
- Clique em TemporaryOverride1, aguarde, e clique novamente sobre o nome da sobreposição temporária para editar seu nome no local.

5 Selecione a nova sobreposição temporária na visualização em árvore e atualize o painel Propriedades:

- Na caixa Descrição, insira uma descrição para a sobreposição temporária de tecla.
- Na caixa Tecla(s). clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Teclas de atalho. Na caixa de diálogo Teclas de atalho, clique na caixa Pressionar nova tecla de atalho para assegurar que a caixa tenha foco e pressione uma tecla. A tecla de modificadores válidas inclui a função (teclas F*n*) sem nenhum modificador, tecla Shift+letra ou Shift+número.
- Na caixa Macro 1 (Tecla para baixo), insira uma macro a ser executada quando a tecla de sobreposição temporária for pressionada. Quando nenhum valor é atribuído, a macro padrão é ^c^c.
- Na caixa Macro 2 (Tecla para cima), insira uma macro a ser executada quando a tecla de sobreposição temporária for pressionada. Quando nenhum valor for definido, a tecla acima restaura o aplicativo para seu estado anterior (antes que a sobreposição temporária foi executada).



OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre como criar macros, consulte Criar macros na página 111.

6 Clique em Aplicar.

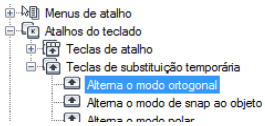
Para modificar uma tecla de sobreposição temporária

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, clique no sinal de mais (+) junto a Atalhos de teclado para expandi-lo.

3 Clique no sinal de mais (+) junto a Teclas de sobreposição temporária para expandi-la.

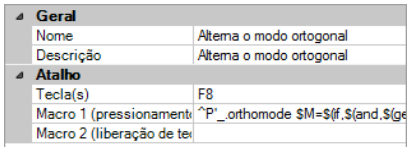
4 No painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique na tecla de sobreposição temporária que desejar modificar.


Menus de atalho
Atalhos do teclado
Teclas de atalho
Teclas de substituição temporária
Alterna o modo ortogonal
Alterna o modo de snap ao objeto

5 Atualize o painel Propriedades, quando necessário:

- Na caixa Descrição, insira uma descrição para a sobreposição temporária de tecla.
- Na caixa Tecla(s). clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Teclas de atalho. Na caixa de diálogo Teclas de atalho, clique na caixa Pressionar nova tecla de atalho para assegurar que a caixa tenha foco e pressione uma tecla. Na caixa Pressionar nova tecla de atalho, Atualmente atribuído a, exibe quaisquer atribuições atuais para a tecla. Se uma tecla que você selecionar ainda não está atribuída, clique em OK.

- Na caixa Macro 1 (Tecla para baixo), insira uma macro a ser executada quando a tecla de sobreposição temporária for pressionada. Quando nenhum valor é atribuído, a macro padrão é ^c^c.
- Na caixa Macro 2 (Tecla para cima), insira uma macro a ser executada quando a tecla de sobreposição temporária for pressionada. Quando nenhum valor for definido, a tecla acima restaura o aplicativo para seu estado anterior (antes que a sobreposição temporária foi executada).



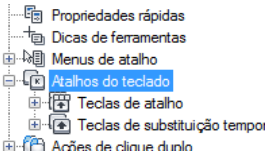
OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre como criar macros, consulte Criar macros na página 111.

6 Clique em Aplicar.

Para imprimir uma lista de teclas de atalho ou teclas de sobreposição temporária

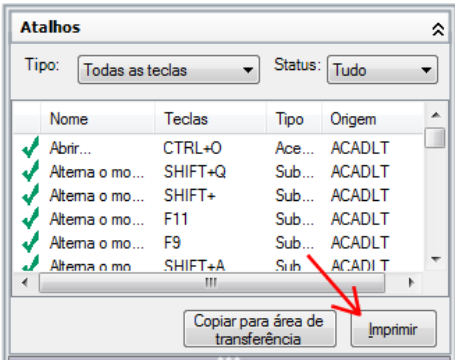
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no nó Atalhos de teclado.



3 No painel Atalhos, filtre o tipo e o status dos atalhos de teclado a serem impressos.
- Na lista suspensa Tipo, selecione o tipo de atalho de teclado a ser exibido na lista. As escolhas incluem, Todas as teclas, Teclas aceleradoras ou Teclas de sobreposição temporária.
- Na lista Status, selecione o status de atalhos de teclado a serem exibidos na lista. As escolhas incluem, Todas, Ativas, Inativas ou Não atribuídas.

4 No painel Atalhos, clique em Imprimir.



Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Variáveis de sistema

TOOLTIPS

Controla a exibição de dicas de ferramentas na faixa de opções, nas barras de ferramentas e em outros elementos da interface do usuário.

TEMPOVERRIDES

Ativa ou desativa chaves de sobreposição temporária.

Exemplos de teclas de sobreposição temporária

O arquivo CUIx que vem com o AutoCAD LT define as teclas padrão de sobreposição temporária. É possível utilizar as teclas padrão de sobreposição temporária como exemplos ao criar suas próprias teclas de sobreposição temporária.

A tabela a seguir lista as ações padrão para teclas de sobreposição temporária em um teclado Inglês Americano. Para obter mais informações sobre as teclas

padrão de sobreposição temporária em outros teclados, consulte Sobrepor configurações de snap ao objeto no *Guia do Usuário*.

Atribuições de tecla de sobreposição temporária

Tecla de sobreposição temporária	Descrição
F3	Alterna OSNAP
F8	Alterna ORTHOMODE
F9	Alterna SNAPMODE
F10	Alterna o Rastreamento polar
F11	Alterna o Rastreamento de snap a objeto
F12	Alterna a Entrada dinâmica
Shift	Alterna o ORTHOMODE
Shift+'	Alterna OSNAP
Shift+,	Sobreposição de snap a objeto: Centro
Shift+.	Alterna o Rastreamento polar
Shift+;	Ativa a Aplicação de snap a objeto
Shift+]	Alterna o Rastreamento de snap a objeto
Shift+A	Alterna OSNAP
Shift+C	Sobreposição de snap a objeto: Centro
Shift+D	Desativa todo o snap e acompanhamento
Shift+E	Sobreposição de snap a objeto: Ponto final
Shift+L	Desativa todo o snap e acompanhamento
Shift+M	Sobreposição de snap a objeto: Ponto médio

Atribuições de tecla de sobreposição temporária	
Tecla de sobreposição temporária	**Descrição**
Shift+P	Sobreposição de snap a objeto: Ponto final
Shift+Q	Alterna o Rastreamento de snap a objeto
Shift+S	Ativa a obrigação de snap a objeto
Shift+V	Sobreposição de snap a objeto: Ponto médio
Shift+X	Alterna o Rastreamento polar

OBSERVAÇÃO No editor Personalizar interface do usuário (CUI), é possível visualizar, imprimir ou copiar uma lista de teclas de atalho, teclas de sobreposição temporária ou ambas. As teclas de atalho e as teclas de superposição temporária na lista, são as teclas utilizadas pelos arquivos CUIx que são carregados no programa.

Ações de clique duplo

É possível criar ações de clique duplo que iniciam um comando de edição quando o cursor está posicionado sobre um objeto em um desenho e um evento de clique duplo está registrado a partir de um dispositivo apontador.

Visão geral das ações de clique duplo

Ações de duplo clique executam um comando que exibe a paleta Propriedades ou um editor especializado que é mais poderoso, conveniente ou de uso freqüente para o tipo de objeto que recebe um duplo clique em um desenho.

A tabela a seguir mostra a definição da ação de duplo clique do Bloco de atributos no editor CUI.

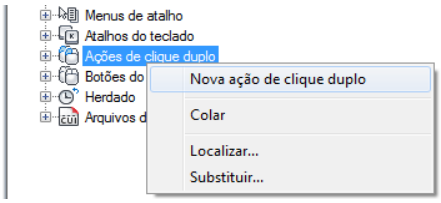
Propriedades para a ação de duplo clique do Bloco de atributos

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Seqüência usada para identificar a ação de duplo clique no editor CUI.	Bloco de atributos
Descrição	Texto usado para descrever o elemento no editor CUI.	
Nome do objeto	Determina o tipo de objeto para a ação de clique duplo associada ao mesmo. Para obter informações sobre os nomes e objetos que podem ser utilizados, consulte Nomes de ação de duplo clique em objeto na página 289.	ATTBLOCKREF
ID do elemento	Identifica de forma única a ação de duplo clique no editor CUI.	DC_0002

Para criar uma ação de duplo clique

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique com o botão direito do mouse em Ações de duplo clique. Clique em Nova ação de duplo clique.



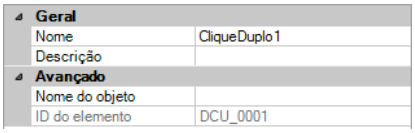
A nova ação de duplo clique (denominada DoubleClick1) é colocada na parte inferior da árvore Ações de duplo clique.

3 Execute um dos procedimentos a seguir:

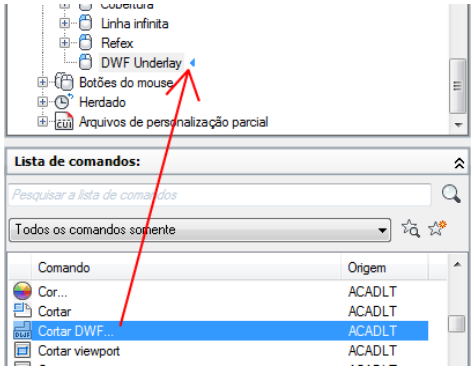
- Insira um novo nome sobre o nome padrão DoubleClick1.
- Clique com o botão direito do mouse em DoubleClick1. Clique em Renomear. Insira um novo nome de ação de duplo clique.
- Clique em DoubleClick1, aguarde, e clique novamente sobre o nome da ação de duplo clique para editar seu nome no local.

4 No painel Propriedades, faça o seguinte:

- Na caixa Descrição, insira uma descrição para a ação de duplo clique.
- Na caixa Nome do objeto, insira um nome DXF ou um dos nomes especiais de objeto usados para um objeto inserido, de superfície ou de subjacência. O valor será automaticamente convertido para maiúsculas após a caixa perder o foco.



5 No painel Lista de comandos, arraste o comando que desejar adicionar na ação de clique duplo no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>.



OBSERVAÇÃO Somente um comando único pode ser associado com uma ação de clique duplo de cada vez.

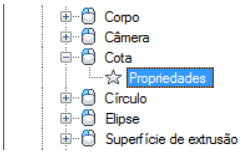
6 Clique em Aplicar.

Para modificar uma ação de clique duplo

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

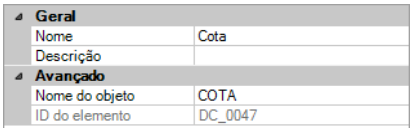
2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, clique no sinal de mais (+) junto a Ações de duplo clique para expandi-lo.

3. Clique em ação de duplo clique

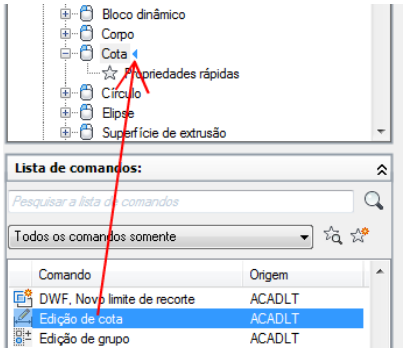


   No painel Propriedades, as propriedades para a ação de duplo clique selecionada, são exibidas.

4. Na caixa Nome do objeto, insira um nome DXF ou um dos nomes especiais de objeto usados para um objeto inserido, de superfície ou de subjacência.



5. Se você deseja substituir o comando atual atribuído a uma ação de clique duplo, clique no painel Lista de comandos e arraste um comando diferente para a ação de clique duplo selecionada no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.



6 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

OPCOES

Personaliza as configurações do programa.

Variáveis de sistema

DBLCLKEDIT

Controla o comportamento da edição com clique duplo na área do desenho.

PICKFIRST

Controla se você seleciona objetos antes (seleção substantivo-verbo) ou após emitir um comando.

Nomes de ação de duplo clique em objeto

A propriedade Nome do objeto de uma ação de clique duplo precisa ser um nome de formato válido de intercâmbio de desenho (DXF™), ou um nome especial para objetos inseridos.

Há algumas exceções quanto a quando o nome DXF não é utilizado para a propriedade Nome do objeto para uma ação de clique duplo. Estas exceções se aplicam aos objetos que utilizam os nomes INSERT DXF. Por exemplo, a ação de clique duplo denominada "Bloco de atributos dinâmico" no arquivo *acadlt.cuix* utiliza o nome de objeto ATTDYNBLOCKREF. que é usado para objetos inseridos que contêm atributos e ações dinâmicas.

A tabela a seguir mostra os nomes DXF para muitos dos objetos normalmente encontrados em um desenho. Na maioria dos casos, o nome DXF e o nome do objeto tem o mesmo valor, com a exceção do nome INSERT DXF.

Nomes DXF para objetos normalmente utilizados

Nome DXF	Descrição
ACAD_PROXY_ENTITY	Objeto de tipo desconhecido

Nomes DXF para objetos normalmente utilizados	
Nome DXF	**Descrição**
ARC	Arco de 3 pontos
ARRAY	Matriz associativa
ATTDEF	Definição de atributo que não está definida em um bloco
ATTRIB	Atributo definido em um bloco
CIRCLE	Círculo
DGNUNDERLAY	Subjacência de arquivo DGN
DIMENSION	Cotas (todos os objetos de cota)
DWFUNDERLAY	Subjacência de arquivo DWF
ELLIPSE	Elipse e arco elíptico
EXTRUDEDSURFACE	Superfície extrudada 3D
HATCH	Hachura e preenchimento de gradiente
IMAGE	Imagem raster
INSERT	Os nomes de objeto para os diferentes tipos de objetos de referência de bloco são: **ATTBLOCKREF** Referência de bloco com atributos **ATTDYNBLOCKREF** Referência de bloco dinâmico com atributos **BLOCKREF** Referência de bloco sem atributos **DYNBLOCKREF** Referência de bloco dinâmico sem atributos **XREF** Referência externa (refex)
LEADER	Linha de chamada herdada

Nomes DXF para objetos normalmente utilizados	
Nome DXF	**Descrição**
LINE	Linha
LWPOLYLINE	Polilinha de espessura de linha
MLEADER	Múltipla chamada de detalhe
MTEXT	Texto de múltiplas linhas
PDFUNDERLAY	Subjacência de arquivo PDF
POINT	Ponto
POLYLINE	Polilinha 2D ou 3D
RAY	Raio
REGION	Região 2D
SHAPE	Inserção de forma
SOLID	Sólido 2D
SPLINE	Curva B-spline
TABLE	Tabela
TEXT	Texto de linha única
TOLERANCE	Tolerância geométrica
VIEWPORT	Viewport flutuante
WIPEOUT	Cobertura
XLINE	Linha de construção

OBSERVAÇÃO Se mais de um objeto for selecionado ou se um tipo de objeto não estiver associado com uma ação de clique duplo, o comando padrão usado será PROPRIEDADESRAPIDAS.

Exemplos de ações de clique duplo

O arquivo CUIx que vem com o AutoCAD LT define as ações padrão de clique duplo. É possível utilizar as ações padrão de clique duplo como exemplos ao criar suas próprias ações de clique duplo.

A tabela a seguir mostra os nomes de objetos que estão definidos no arquivo *acadlt.cuix* . Expanda o nó Ações de duplo clique no editor Personalizar interface do usuário (CUI) para obter uma lista completa de todas as ações que estão definidas.

Atribuições de ação de duplo clique

Tipo de objeto	Comando (Macro)
ATTDEF	DDEDIT
ATTRIB	ATTIPEDIT
ATTBLOCKREF	EATTEDIT
ATTDYNBLOCKREF	EATTEDIT
BLOCKREF	PROPRIEDADES ou EDITARBLOCO com base no valor atual de BLOCKEDITLOCK
DIMENSION	EDITART
DYNBLOCKREF	PROPRIEDADES ou EDITARBLOCO com base no valor atual de BLOCKEDITLOCK
IMAGE	IMAGEADJUST
LWPOLYLINE	PEDIT
MTEXT	MTEDIT
POLYLINE	PEDIT
SPLINE	SPLINEDIT
TEXT	DDEDIT
XREF	REFEDIT

OBSERVAÇÃO Ações de clique duplo não podem ser criadas para objetos OLE e VIEWPORT.

Botões do mouse

Você pode alterar o comportamento padrão de dispositivos apontadores no programa.

Visão geral dos botões do mouse

Os botões do mouse definem como funciona um dispositivo apontador no sistema Windows. Você pode personalizar o comportamento de um mouse ou de outro dispositivo apontador no editor Personalizar interface do usuário (CUI). Se um dispositivo apontador tiver mais do que dois botões, você pode alterar o comportamento do segundo e terceiro botão. O primeiro botão em qualquer dispositivo apontador não pode ser alterado no editor Personalizar interface do usuário (CUI).

Usando as teclas Shift e Ctrl, você pode criar diversas combinações para se adequar as suas necessidades. O seu dispositivo apontador pode reconhecer tantos comandos quantos forem os botões atribuíveis. A seção Botões do mouse do nó da árvore é organizada pela combinação de teclas como Clique, Shift+Clique, Ctrl+Clique e Ctrl+Shift+Clique. Os botões da mesa digitalizadora são numerados seqüencialmente. Arraste um comando para atribuir o comando para um botão do mouse. Criar botões adicionais ao arrastar comandos para um nó Clique.

A tabela a seguir mostra as propriedades do botão Clique do mouse, como aparecem no painel Propriedades.

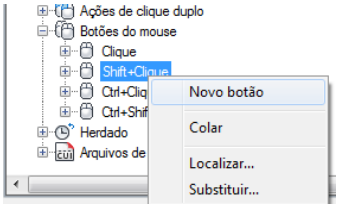
Propriedades para o botão de clicar com o mouse

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Acrônimos	Especifica os acrônimos para o botão do mouse. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Acrônimos. Cada acrônimo no arquivo CUIx deve ser único e é utilizado para referenciar o botão do mouse de forma programática.	AUX1

Para adicionar uma combinação de botões do mouse

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, clique na guia Personalizar.
3. No painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Botões do mouse para expandir a lista.
4. Clique com o botão direito do mouse em uma seção de botão do mouse. Clique em Novo botão.



   Um novo botão do mouse (denominado Button*n*) é colocado na parte inferior da lista selecionada.
5. No painel Lista de comandos, arraste o comando que desejar adicionar ao botão do mouse no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*.
6. Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Variáveis de sistema

MBUTTONPAN

Controla o comportamento do terceiro botão ou roda no dispositivo apontador.

Aceitar a entrada de coordenada em menus de botão

Quando você clica em um dos botões em um dispositivo apontador com vários botões, o programa lê não só o número do botão mas também a coordenada do tamanho do cursor de mira, no momento em que se clica. Tenha cuidado as desenvolver macros; você pode escolher ignorar a coordenada ou usá-la com o comando ativado pelo botão.

Como descrito em Pausar para entrada do usuário em macros na página 117, você pode incluir um barra invertida (\ ) em um comando para interromper a entrada do usuário. Para os menus Mouse e Digitalizar botões, a coordenada do tamanho do cursor de mira é fornecida como entrada do usuário quando o botão é pressionado. Isso ocorre apenas para a primeira barra invertida no comando; se o item não contém barras invertidas, a coordenada do tamanho do cursor de mira não é usada. Considere os seguintes comandos:

```
extensão
linha \
```

O primeiro botão inicia o comando LINHA e exibe o prompt Especificar primeiro ponto na forma normal. O segundo botão também inicia o comando LINE, mas o programa utiliza as localizações de tamanho do cursor de mira atuais no prompt Especificar primeiro ponto e exibe o prompt Especificar próximo ponto.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Elementos da interface herdados

O termo "herdado" se refere aos elementos de interface do usuário que não são de uso comum com a versão atual do programa, mas ainda são suportados porque alguns usuários os preferem em lugar dos elementos de interface agora fornecidos.

Criar menus de mesa digitalizadora

Você pode configurar até quatro áreas da sua mesa digitalizadora como áreas de menu para a entrada do comando.

Os nós no editor Personalizar interface do usuário (CUI) são legendados como Tablet Menu 1 a Tablet Menu 4 e definem as macros associadas com as seções da mesa digitalizadora.

As áreas do menu da mesa digitalizadora que você define com a opção Cfg do comando TABLET são divididas em caixas de seleção do mesmo tamanho, que são determinadas pelo número de colunas e linhas especificadas em cada área. Estas caixas de seleção de menus de mesa digitalizadora correspondem diretamente às linhas que seguem as legendas da seção Mesa digitalizadora da esquerda para a direita, de cima para baixo (se elas contêm texto ou não).

Por exemplo, se você configurar uma área de menu em cinco colunas e quatro linhas, o comando na linha imediatamente seguinte da legenda da linha corresponde à caixa de seleção mais à esquerda na linha de cima. O programa pode reconhecer até 32.766 comandos em cada seção mesa digitalizadora, que deverá ser mais do que suficiente para qualquer menu de mesa digitalizadora.

Você pode adicionar suas próprias macros na célula Macros no painel Propriedades. As legendas de comandos nessa área correspondem a 225 caixas na parte superior de seu modelo de mesa digitalizadora (linhas de A a I e colunas de 1 a 25). Você pode adicionar uma macro usando a sintaxe padrão de comando. A tabela a seguir mostra as propriedades do botão Clique do mouse, como aparecem no painel Propriedades.

Propriedades para o Tablet Menu 1

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Acrônimos	Especifica os acrônimos para o menu de mesa digitalizadora. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Acrônimos. Cada acrônimo no arquivo CUIx deve ser único e é utilizado para referenciar o menu da mesa digitalizadora de forma programática.	TABLET1, TABLET1STD
Linhas	Número de linhas que podem ser personalizados para o menu de mesa digitalizadora.	9
Colunas	Número de colunas que podem ser personalizados para o menu de mesa digitalizadora.	25

Para definir linhas e colunas em um menu de mesa digitalizadora

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Herdado para expandi-lo.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Menus da mesa digitalizadora, para expandi-lo.
4. Clique no sinal de mais (+) junto ao menu da mesa digitalizadora para expandi-lo
5. Clique na linha que desejar definir.
6. No painel Lista de comandos, localize o comando que desejar adicionar.
7. Arraste o comando para uma coluna.
8. Clique em Aplicar.

Para limpar uma atribuição de menu de mesa digitalizadora

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Herdado para expandi-lo.
3. Clique no sinal de mais (+) junto a Menus da mesa digitalizadora, para expandi-lo.
4. Clique no sinal de mais (+) junto ao menu da mesa digitalizadora para expandi-lo
5. Clique com o botão direito na linha ou coluna que desejar limpar. Clique em Limpar atribuição.
6. Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

TABLET

Calibra, configura, ativa e desativa uma mesa digitalizadora conectada.

Personalizar botões da mesa digitalizadora

Para personalizar botões da mesa digitalizadora, você segue os mesmos procedimentos para personalizar botões do mouse.

Os botões da mesa digitalizadora são botões que são encontrados no dispositivo apontador, também conhecido como "puck", usado com uma mesa digitalizadora. Os botões de borracha são encontrados em uma variedades de formas, tamanhos e configurações de botão. Você pode personalizar todos os botões em um "puck" exceto o primeiro botão.

Alguns fabricantes de hardware utilizam um layout um pouco diferente de botões de um "puck" para outro. Um pode iniciar com o primeiro botão no canto superior esquerdo e contado através e abaixo de 1 a F, enquanto outro pode iniciar no canto superior esquerdo e ter diferente esquema de numeração.

OBSERVAÇÃO É importante testar suas atribuições de botões, na forma em que estão atribuídos, para assegurar que o botão apropriado seja mapeado. Você pode precisar referir-se ao manual do proprietário que acompanha seu botão de borracha para saber como os botões estão dispostos.

Para personalizar botões da mesa digitalizadora, você segue os mesmos procedimentos para personalizar botões do mouse.

Para obter mais informações sobre como personalizar botões da mesa digitalizadora, consulte Botões do mouse na página 293.

Referência rápida

Comandos

CUI

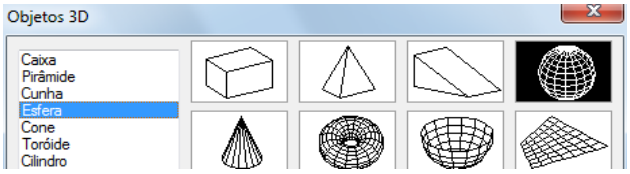
Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Criar menus de imagens lado a lado

O objetivo de um menu de imagens lado a lado é fornecer uma imagem que pode ser selecionada em vez de texto. Você pode criar, editar ou adicionar imagens lado a lado e slides de imagens lado a lado.

Uma caixa de diálogo imagens lado a lado, exibe imagens em grupos de 20, com uma caixa de lista de rolagem que contém os nomes de arquivos de slide associados ou do texto relacionado. Se uma caixa de diálogo lado a lado contém mais de 20 slides, os slides adicionais são adicionados em uma nova página. Os botões Avançar e Voltar são ativados para que você possa navegar pelas páginas de imagens.

A seguir se encontra um exemplo de um menu de imagem lado a lado.



Você define um menu de imagem lado a lado no editor Personalizar interface do usuário (CUI). A tabela a seguir mostra as propriedades para um menu de imagem lado a lado.

Propriedades para o menu de imagem lado a lado Layout de viewports lado a lado

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Sequência que somente é usada no editor CUI e que não é exibida na interface do usuário.	Layout de viewports lado a lado
Descrição	Texto que descreve um elemento e não aparece na interface do usuário.	
Acrônimos	Especifica os acrônimos para o menu de imagem lado a lado. Clique no botão [ ] para abrir a caixa de diálogo Acrônimos. Cada acrônimo no arquivo CUIx deve ser único e é utilizado para referenciar o menu de imagem lado a lado de forma programática.	image_vporti

A tabela a seguir mostra as propriedades para um slide de imagem lado a lado.

Propriedades dos quatro: slide lado a lado igual no menu de imagem lado a lado Layout de viewports lado a lado

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Seqüência exibida na caixa de listagem no lado esquerdo da caixa de diálogo menu lado a lado de imagem. A seqüência de caracteres deve incluir caracteres alfanuméricos sem nenhuma pontuação exceto um hífen (-) ou sublinhado (_).	Four: Equal
Nome do comando	Texto que contém o nome do comando como ele aparece no painel Lista de comandos.	Tiled Viewports, Four: Equal
Descrição	Texto usado para descrever um elemento; não aparece na interface do usuário.	
Macro	A macro de comando. Ela segue a sintaxe padrão de macro.	^C^C-vports 4
ID do elemento	Um identificador que identifica de forma única um comando.	MM_0427
Biblioteca de slides	Um arquivo composto de múltiplos slides e criado usando o arquivo slidelib.exe.	acadlt
Rótulo do slide	Nome do slide contido no arquivo de biblioteca de slides ou uma imagem de slide que é armazenado separadamente.	vport-4

Você pode utilizar qualquer slide gerado pelo AutoCAD LT como uma imagem. Não se esqueça disso ao preparar slides para um menu de imagens lado a lado.

- **Mantenha a imagem simples.** Quando um menu de imagens lado a lado é exibido, você deve esperar por todas as imagens serem desenhadas antes de fazer uma seleção. Se você está mostrando numerosos símbolos complexos, faça das imagens versões simples ao invés de capitulações completas.

- **Preencha a caixa.** Ao criar um slide para uma imagem, assegure em preencher a tela com a imagem antes de iniciar MSLIDE. Se a imagem é muito larga e curta ou comprida e fina, o menu de imagens lado a lado irá parecer melhor se você centralizar a imagem na tela com PAN antes de fazer o slide.
  As imagens são exibidas com uma proporção entre eixos de 3:2 (3 unidades de largura por 2 unidade de altura). Se seu desenho tem uma proporção entre eixos diferente, pode ser difícil produzir slides de imagem que são centralizados no menu de imagens lado a lado. Se você trabalha dentro de uma viewport de layout que tem uma proporção entre eixos de 3:2, você pode posicionar a imagem e assegurar-se de que ela irá parecer a mesma quando é exibida no menu de imagens lado a lado.
- **Lembre-se do propósito das imagens.** Não utilize as imagens para codificar conceitos abstratos em símbolos. Imagens lado a lado são úteis principalmente para selecionar um símbolo gráfico.

Para criar um slide de imagem lado a lado

1. No AutoCAD LT, desenhe a geometria que deseja que apareça no slide.
2. Clique na guia Vista ➤ painel Navegar ➤ menu suspenso Zoom ➤ Centro.
3. No prompt de comando, insira **mslide**.
4. Na caixa de diálogo Criar arquivo de slide, especifique o nome do arquivo.
5. Clique em Salvar e adicione-o em um arquivo de biblioteca de slides, se desejado. Você pode associar este slide de imagem para uma nova imagem lado a lado.

Para visualizar um slide de imagem lado a lado

1. No prompt de comando, insira **vslide**.
2. Na caixa de diálogo Selecionar arquivo de slide, procure e selecione o arquivo de slides que desejar visualizar.
3. Clique em Abrir.
   O arquivo de slide deve ser exibido na janela de desenho. Execute um Regerar no desenho para limpar o arquivo de slide na tela.

Para criar uma biblioteca de slide de imagem lado a lado

1. Coloque todos seus slides em um local de pasta única em que deseja adicionar uma biblioteca de slide.
2. Clique no menu Iniciar ➤ (Todos os) programas ➤ Acessórios ➤ Prompt de comando.
3. No prompt do DOS, insira **CD <localização da pasta de slides>**.

   Como um exemplo: **CD "c:\slides"**
4. Ao estar na localização dos arquivos de slides, insira **dir *.sld /b > <nome do arquivo>**.

   Como um exemplo: **dir *.sld /b > "myslides"**

   Um arquivo texto será criado com os nomes do slides contidos na pasta atual.
5. Com o arquivo de texto criado de todos os arquivos de slides na pasta atual, insira **<Pasta de instalação do AutoCAD LT>\slidelib.exe <nome do arquivo da biblioteca de slides> < <arquivo de texto com os nomes do slides>**.

   Como um exemplo: **"C:\Arquivos de programas\AutoCAD LT 2012\slidelib.exe""myslidelib" < "myslides"**
6. Quando terminar, feche a janela DOS.

AVISO Após criar sua biblioteca de slides, coloque os arquivos individuais de slide em um lugar seguro, para que não sejam acidentalmente excluídos. Isso é importante se você desejar reconstruir um dia a biblioteca de slides.

Para criar um menu de imagem lado a lado e atribuir um slide de imagem lado a lado

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Herança para expandir a lista.
3. Na lista Herança, clique com o botão direito do mouse em Menu lado a lado. Clique em Novo menu de imagem lado a lado.

Um novo menu de imagem lado a lado (denominado ImageTileMenu1) é colocado na parte inferior da árvore Menus de imagem lado a lado.

4 Execute um dos procedimentos a seguir:

- Insira um novo nome sobre o nome padrão ImageTileMenu1.
- Clique com o botão direito do mouse em ImageTileMenu1. Clique em Renomear. A seguir, insira um novo nome de menu de imagem lado a lado.
- Clique em ImageTileMenu1, aguarde, e clique novamente sobre o nome da imagem lado a lado para editar seu nome no local.

5 No painel Lista de comandos, arraste um comando para o novo menu lado a lado de imagem no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>.

6 No painel Propriedades, insira as propriedades para o novo slide lado a lado de imagem como segue:

- Na caixa Nome, insira o texto a ser exibido na caixa de listagem para a imagem lado a lado.
- Na caixa Descrição, insira uma descrição para a imagem lado a lado.
- Na caixa Biblioteca de slides, insira o nome da biblioteca de slides de imagem lado a lado que contém o slide para a imagem lado a lado. A biblioteca de slides de imagem lado a lado precisa estar em uma das pastas que define o caminho de busca de arquivo de suporte. Se você não tiver uma biblioteca de slides, mas tiver um arquivo de slide de imagem lado a lado, deve inserir seu nome na caixa biblioteca de slide de imagem lado a lado.
- Na caixa Rótulo do slide, insira o nome do arquivo de slide de imagem lado a lado contido na biblioteca de slide de imagem lado a lado listado na caixa Biblioteca de slides.

7 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

MSLIDE

Cria um arquivo de slide da viewport de modelo atual ou do layout atual.

VSLIDE

Exibe um arquivo de slides de imagem na viewport atual.

Personalizar áreas de trabalho

Você pode personalizar áreas de trabalho para criar um ambiente de desenho que somente exiba os comandos na barra de ferramentas Acesso rápido, barra de ferramentas, menus, guias da faixa de opções e nas paletas que selecionar.

Visão geral da personalização da área de desenho

As opções de personalização para áreas de desenho incluem a criação de uma área de desenho usando o editor Personalizar interface do usuário (CUI), a alteração das propriedades de uma área de desenho e a exibição de uma barra de ferramentas em todos as áreas de desenho.

Criar ou modificar uma área de desenho fora do editor Personalizar interface do usuário

A forma mais fácil para criar ou modificar elementos da interface do usuário em uma área de desenho é a de personalizá-los direto na janela do aplicativo. Na janela do aplicativo, é possível controlar a exibição e aparência dos diversos elementos da interface do usuário de uso mais comum.

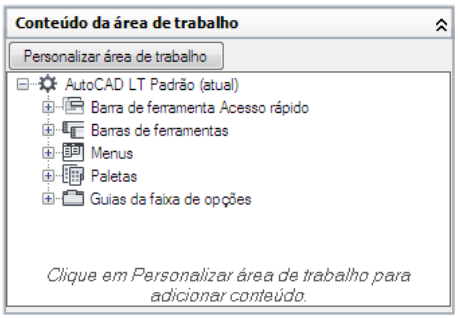
Após a área de desenho ter sido personalizada, as alterações podem então ser salvas em uma área de desenho existente ou nova utilizando o comando WSSAVE . Após salva, a área de desenho pode ser acessada a qualquer momento quando for necessário desenhar naquele ambiente de área de desenho. Para obter mais informações sobre como personalizar áreas de desenho sem o editor Personalizar interface do usuário, consulte Controlar os elementos da interface do usuário fora do editor CUI na página 318.

Criar ou modificar uma área de desenho usando o editor Personalizar a interface do usuário

No editor Personalizar a interface do usuário (CUI), é possível criar ou modificar áreas de desenho com propriedades precisas associadas com as janelas do aplicativo e do desenho, e com os elementos da interface do usuário (barra de

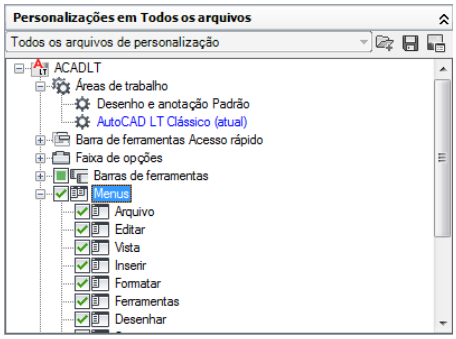
ferramentas Acesso rápido, barras de ferramentas, menus, guias da faixa de opções e paletas).

Você personaliza uma área de desenho ao selecionar uma área de desenho no nó Área de desenho no painel Personalizações em. Os painéis Conteúdo da área de desenho e Propriedades são exibidos. Para modificar uma área de desenho, clique no botão Personalizar área de desenho no painel Conteúdo da área de desenho.


Conteúdo da área de trabalho
Personalizar área de trabalho
AutoCAD LT Padrão (atual)
Barra de ferramenta Acesso rápido
Barras de ferramentas
Menus
Paletas
Guias da faixa de opções
Clique em Personalizar área de trabalho para adicionar conteúdo.

Para obter mais informações sobre como personalizar a área de desenho com o editor Personalizar interface do usuário, consulte Controlar os elementos da interface do usuário no editor CUI na página 321.

Após você clicar em Personalizar área de desenho no painel Conteúdo da área de desenho, o painel Personalizações em *<nome do arquivo>* lista os elementos da interface do usuário que podem ser adicionados na área de desenho ora sendo modificada. As caixas de seleção são exibidas junto a cada elemento da interface do usuário nos arquivos CUIx carregados. As caixas de seleção são utilizadas para adicionar ou remover elementos da interface do usuário de uma área de desenho.



Alterar as propriedades de uma área de desenho

No editor Personalizar a interface do usuário (CUI), é possível definir propriedades da área de desenho, como o nome da área de desenho, descrição, se as guias Modelo ou Layout são ou não exibidas, e assim por diante. A tabela a seguir mostra as propriedades da área de desenho Clássica do AutoCAD LT como elas aparecem no painel Propriedades.

Propriedades para a área de desenho Clássica do AutoCAD LT

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Nome	Seqüência exibida na caixa suspensa na barra de ferramentas Áreas de desenho, no prompt de comando para o comando WORKSPACE, sob o item de menu Áreas de desenho no menu Ferramentas e no Editor CUI.	AutoCAD LT Clássico
Descrição	Texto usado para descrever a área de desenho; não aparece na interface do usuário.	
Iniciar em	Determina se a guia Modelo, última guia de layout ativa, ou a guia atual ativa no desenho é exibida quando a área de desenho é restaurada ou definida como atual.	Modelo
Barras de menus	Determina se a barra de menus é exibida ou não quando a área de desenho é restaurada ou definida como atual.	Ativado
Barra de status	Determina se a barra de status para a janela de desenho ou do aplicativo é ou não exibida quando a área de desenho é restaurada ou definida como atual. As opções disponíveis são Aplicação somente, Todos desligados, Todos ligados ou Somente barra de status do desenho.	Somente aplicativo
Guias Modelo/Layout	Determina se as guias Modelo/layout estão visíveis ou não na janela do desenho quando a área de desenho é restaurada ou definida como atual.	Ativado
Barras de rolagem	Determina se as barras de rolagem estão visíveis ou não quando a área de desenho é restaurada ou definida como atual.	Ativado

Importar uma área de desenho em um arquivo CUIx principal

É possível importar uma área de desenho no arquivo CUIx principal utilizando a guia Transferir do editor Personalizar a interface do usuário (CUI). As áreas de trabalho em arquivos CUIx parcialmente carregados, precisam ser transferidas para o arquivo CUIx principal, se você deseja definir aquela área de desenho como a atual.

Definir a área de desenho padrão

As áreas de trabalho em um arquivo CUIx podem ser marcadas como a padrão. Isto identifica qual área de desenho no arquivo CUIx deve ser restaurada quando o arquivo CUIx é carregado no programa pela primeira vez, ou após o arquivo CUIx tiver sido carregado com o comando CUILOAD .

Definir uma área de desenho como a atual

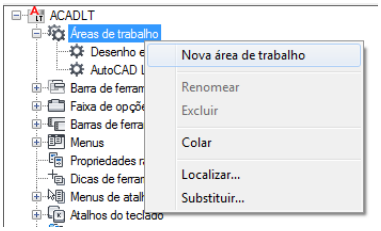
Após uma área de desenho ter sido criada ou modificada, ela precisa ser definida como a atual antes que a área de desenho possa ser utilizada para controlar a exibição atual da interface de usuário. Você define as áreas de desenho como atuais através da interface do usuário ou do editor Personalizar a interface do usuário (CUI). Da interface do usuário, é possível definir uma área de desenho como a atual com a barra de ferramentas Área de desenho, botão Alternância da área de desenho na barra de status, menu Ferramentas ou na barra de menus, e o comando WORKSPACE.

Também é possível utilizar a chave da linha de comando /w para definir uma área de desenho como a atual ao clicar duas vezes no atalho da área de trabalho para iniciar o AutoCAD LT. Para obter mais informações sobre chaves de linha de comando, consulte Personalizar a inicialização no *Guia do Usuário*.

Para criar uma área de desenho utilizando o editor CUI

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique com o botão direito do mouse no nó da árvore Áreas de desenho e selecione Nova área de desenho.

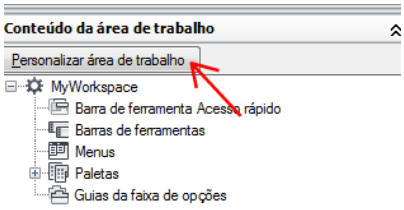


Uma área de desenho nova e vazia (denominada Área de desenho1) é colocada na parte de baixo do nó da árvore Área de desenho.

3 Execute um dos seguintes procedimentos para renomear a área de desenho:

- Insira um novo nome sobre o nome padrão Workspace1.
- Clique com o botão direito do mouse em Workspace1. Clique em Renomear. A seguir, insira um novo nome de área de desenho.
- Clique em Workspace1, aguarde, e clique novamente sobre o nome da área de desenho para editar seu nome no local.

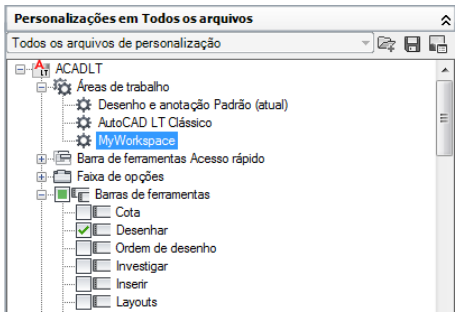
4 No painel Conteúdo da área de desenho, clique em Personalizar área de desenho.



5 No painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) junto aos nós da árvore para expandi-los.

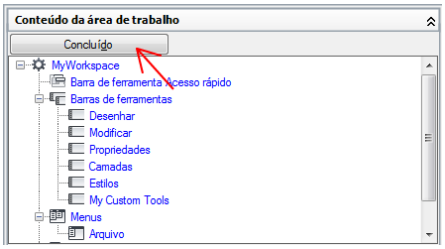
OBSERVAÇÃO A barras de ferramentas Acesso rápido, guias da faixa de opções, barras de ferramentas, menus e nós de arquivos CUIx parciais, agora exibem caixas de verificação junto as mesmas, para que você possa com facilidade adicionar elementos na área de desenho.

6 Clique na caixa de verificação junto a cada elemento da interface do usuário que deseja adicionar na área de desenho.



Os elementos da interface do usuário são adicionados na área de desenho.

7 No painel Conteúdo da área de desenho, clique em Concluído.



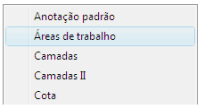
8 Clique em Aplicar.

Para salvar ou criar uma área de desenho a partir da interface do usuário

Execute um dos procedimentos a seguir:

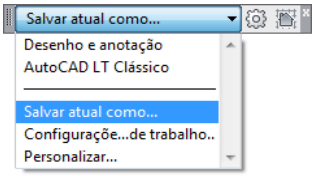
- **Para salvar uma área de desenho a partir da barra de ferramentas Área de desenho**

  1 Clique com o botão de direito sobre uma das barras de ferramentas visíveis que esteja no momento exibida na interface do usuário e clique em Área de desenho.

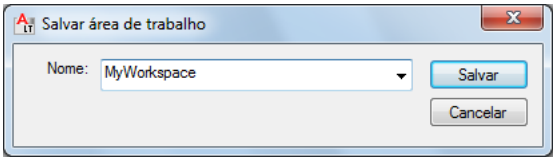


  Uma marca de verificação é exibida à esquerda de qualquer barra de ferramentas que esteja atualmente exibida.

  2 Na barra de ferramentas Áreas de desenho, clique na lista suspensa e selecione Salvar atual como.



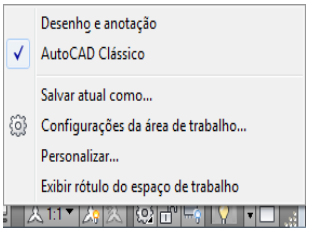
3 Na caixa de diálogo Salvar área de desenho, caixa Nome, insira um nome para criar uma nova área de desenho ou selecione uma área de desenho existente a partir da lista suspensa para sobrescrevê-la.



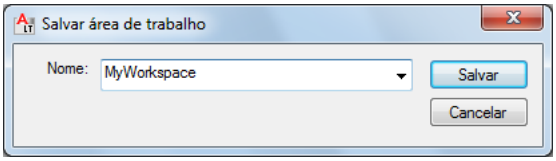
4 Clique em Salvar para criar ou modificar a área de desenho.

■ Para salvar uma área de desenho a partir da barra de status

1 Na barra de status clique em Alternância da área de desenho. A seguir, clique em Salvar atual como.



2 Na caixa de diálogo Salvar área de desenho, caixa Nome, insira um nome para criar uma nova área de desenho ou selecione uma área de desenho existente a partir da lista suspensa para sobrescrevê-la.



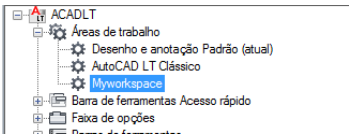
3 Clique em Salvar para criar ou modificar a área de desenho.

OBSERVAÇÃO Também é possível salvar um espaço de trabalho a partir da barra de ferramentas Acesso rápido.

Para alterar as propriedades de uma área de desenho

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique na área de desenho cujas propriedades deseja alterar.



3. No painel Propriedades, faça qualquer um dos seguintes:
   - Na caixa Nome insira um nome para a área de desenho.
   - Na caixa Descrição, insira uma descrição.
   - Na caixa Iniciar em, selecione uma opção (Modelo, Layout, Não mudar)
   - Na caixa Barra de menu selecione uma opção (Desativar, Ativar).
   - Na caixa Barra de status selecione uma opção (Aplicação somente, Todos desligados, Todos ligados, Somente barra de status do desenho).
   - Na caixa Guia Modelo/Layout, selecione uma opção (Ativado, Desativado, Não mudar).
   - Na caixa Barras de rolagem,, selecione uma opção (Ativado, Desativado, Não mudar).

Geral	
Nome	**MyWorkspace**
Descrição	
Exibição	
Iniciar em	Não alterar
Barra de menus	Desativado
Barra de status	Somente aplicativo
Barra de navegação	Não alterar
Guias Modelo/Layout	Não alterar
Barras de rolagem	Não alterar

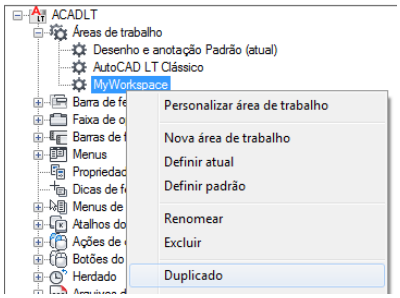
4 Clique em Aplicar.

Para duplicar uma área de desenho

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Áreas de desenho para expandi-lo.

3 Clique com o botão direito do mouse na área de desenho que deseja duplicar. Clique em Duplicar.



Uma duplicata da área de desenho (denominada Cópia de *<nome da área de desenho>*) é colocada na parte inferior do nó da árvore Área de desenho).

4 Execute um dos seguintes procedimentos para renomear a área de desenho duplicada.

- Insira um novo nome sobre o nome padrão Cópia de *<nome da área de desenho>*.
- Clique com o botão direito do mouse em Cópia de *<nome da área de desenho>*. Clique em Renomear. Insira um novo nome para a área de desenho.
- Clique em Cópia de *<nome da área de desenho>*, aguarde, e clique novamente sobre o nome da área de desenho para editar seu nome no local.

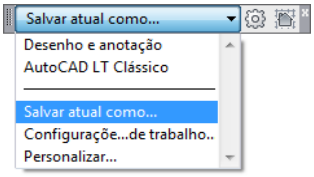
5 Modifique a área de desenho, conforme necessário.

6 Clique em Aplicar.

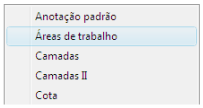
Para definir uma área de desenho como atual a partir da interface do usuário

Execute um dos procedimentos a seguir:

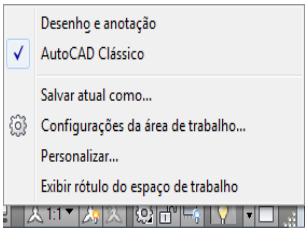
- **Para definir uma área de desenho como atual a partir da barra de ferramentas Área de desenho**
  - Na barra de ferramentas Área de desenho clique na lista suspensa e selecione a área de desenho que deseja definir como atual.



    Se a barra de ferramentas Área de desenho não estiver exibida, clique com o botão direito do mouse em uma das barras de ferramentas visíveis no momento exibidas na interface do usuário, e clique em Área de desenho.



- **Para definir uma área de desenho como atual a partir da barra de status**
  - Na barra de status clique em Alternância da área de desenho. A seguir, clique na área de desenho que desejar tornar atual.



OBSERVAÇÃO Também é possível definir um espaço de trabalho a partir da barra de ferramentas Acesso rápido.

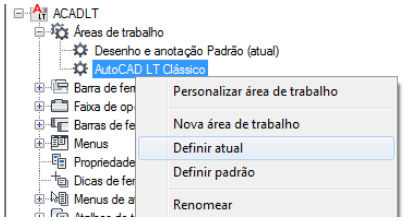
■ **Para definir uma área de desenho como atual a partir do menu Ferramentas na barra de menus**

- Na barra de menus, clique no menu Ferramentas ➤ Áreas de desenho ➤ e selecione a área de desenho que deseja definir como atual.

Para definir uma área de desenho como atual a partir do editor CUI

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Áreas de desenho para expandi-lo.
3. Clique com o botão direito do mouse na área de desenho que desejar tornar atual. Clique em Definir atual.



4. Clique em Aplicar.

Para restaurar a área de desenho "clássica"

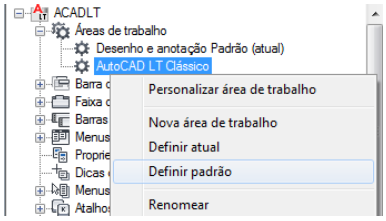
- Na barra de status clique em Alternância da área de desenho. Clique em AutoCAD LT Clássico.

Para definir uma área de desenho como padrão

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto a Área de desenho para expandi-lo.

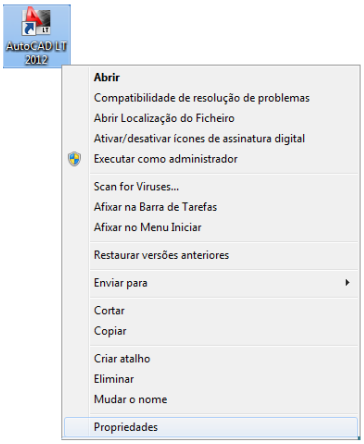
3 Clique com o botão direito do mouse na área de desenho que desejar tornar padrão. Clique em Set Default.



4 Clique em Aplicar.

Para restaurar uma área de desenho com uma alternância de linha de comando

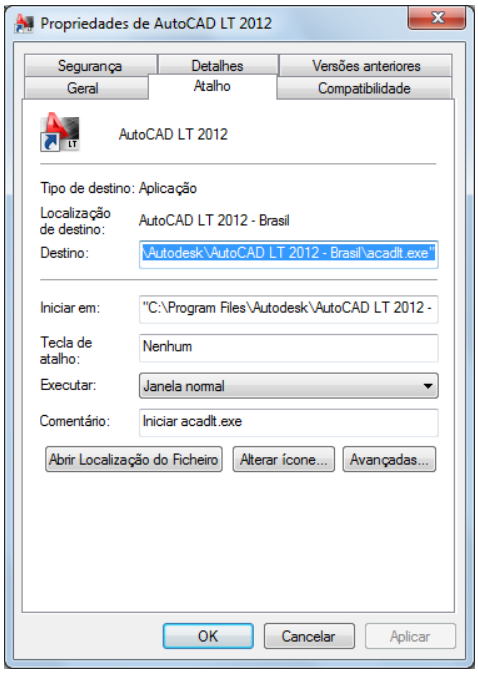
1 Clique com o botão direito do mouse no ícone do programa na área de trabalho do Windows. Clique em Propriedades.



2 No AutoCAD LT caixa de diálogo Propriedades, guia Atalho, na caixa Alvo, edite os parâmetros para a chave usando a seguinte sintaxe:

"*unidade*:*pathname**acadlt.exe*" [/*switch* "*nome*"]

Por exemplo, insira "**d:**\AutoCAD LT 2012*acadlt.exe*" **/w "MyWorkspace"**



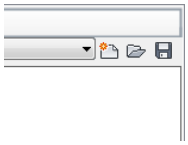
3 Clique em OK.

Para importar uma área de desenho em um arquivo CUIx principal

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

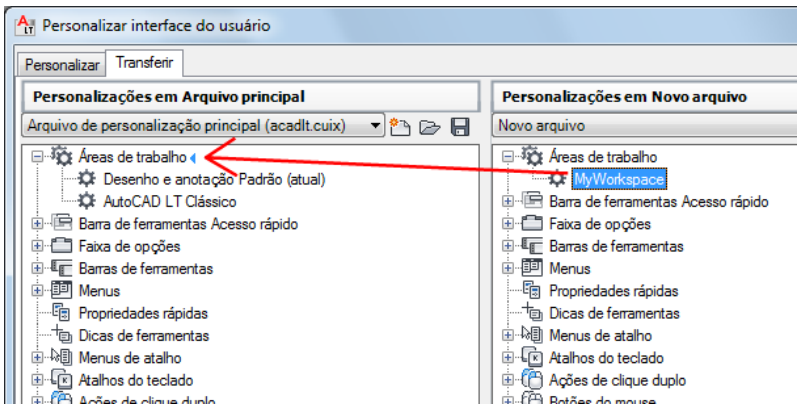
A guia Transferir é exibida, com o arquivo CUIx principal exibido no painel Personalizações em *<nome do arquivo>* (lado esquerdo).

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Transferir, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>* (lado direito), clique no botão Abrir arquivo de personalização.



3 Na caixa de diálogo Abrir, localize e selecione o arquivo de personalização que contenha a área de desenho que deseja adicionar no arquivo CUIx principal.

4 No painel Personalizações em *<nome do arquivo>* (lado direito), arraste a guia Transferir do arquivo CUIx para o nó Áreas de desenho do arquivo CUIx principal no painel Personalizações em *<nome do arquivo>* (lado esquerdo).



5 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

EXPORTARCUI

Exporta configurações personalizadas do arquivo CUIx principal para um arquivo CUIX corporativo ou parcial.

IMPORTARCUI

Importa configurações personalizadas de um arquivo CUIx corporativo ou parcial no arquivo CUIx principal.

CARREGARCUI

Carrega um arquivo CUIx.

DESCARREGARCUI

Descarrega um arquivo CUIx.

WORKSPACE

Cria, modifica e salva áreas de trabalho e torna uma área de trabalho como a atual.

WSSAVE

Salva uma área de trabalho.

Variáveis de sistema

WSCURRENT

Retorna o nome da área de trabalho atual no prompt do comando e define uma área de trabalho como a atual.

Controlar os elementos da interface do usuário fora do editor CUI

As áreas de trabalho podem ser criadas e modificadas a partir da interface do usuário com algumas limitações.

Com o editor CUI é possível personalizar os seguintes elementos da interface do usuário com uma área de desenho:

- Barra de ferramentas Acesso rápido
- Guias da Faixa de opções
- Barras de ferramentas
- Paletas

Controlar a exibição da barra de ferramentas Acesso rápido

A personalização da barra de ferramentas Acesso rápido fora do editor Personalizar interface do usuário é limitada ao controle da colocação da barra de ferramentas Acesso rápido em relação a faixa de opções e a adição e remoção de comandos. Para colocar e personalizar barra de ferramentas Acesso rápido, clique com o botão direito do mouse na barra de ferramentas Acesso rápido ou no botão Personalizar localizado na extremidade direita da barra de ferramentas Acesso rápido.

O botão Personalizar exibe um menu que permite adicionar ou remover comandos no momento atribuídos à barra de ferramentas Acesso rápido. Também é possível adicionar botões da faixa de opções na barra de ferramentas Acesso rápido. Com o editor CUI, é possível criar novas barras de ferramentas Acesso rápido, que podem ser atribuídas para uma área de desenho. Para criar uma nova barra de ferramentas Acesso rápido, consulte Barras de ferramentas Acesso rápido na página 153.

Controlar a exibição de painéis e guias da faixa de opções na faixa de opções

É possível controlar a exibição de painéis e guias da faixa de opções a partir do menu de atalho da faixa de opções. É possível exibir uma das guias da faixa de opções atribuída à área de desenho ou um dos painéis da faixa de opções atribuído à guia ativa da faixa de opções. Para controlar quais guias e painéis da faixa de opções estão atribuídas à área de desenho atual, consulte Controlar os elementos da interface do usuário no editor CUI na página 321.

Controlar a exibição de barras de ferramentas

É possível exibir as barras de ferramentas utilizando o menu de atalho da barra de ferramentas e o menu Ferramentas na barra de menus. Selecione a barra de ferramentas que deseja exibir. No menu Ferramentas, o submenu Barras de ferramentas contém, todas as barras de ferramentas carregadas nos arquivos CUIx.

Com o editor CUI, é possível criar novas barras de ferramentas que podem ser atribuídas e exibidas com uma área de desenho. Junto com a criação de novas barras de ferramentas, também é possível modificar barras de ferramentas existentes para exibir os comandos que você utiliza com freqüência. Para obter informações sobre como criar e modificar barras de ferramentas, consulte Criar e editar barras de ferramentas na página 207.

Controlar a exibição de paletas

As paletas são exibidas utilizando a faixa de opções, o menu Ferramentas na barra de menus ou ao inserir um comando. Quando uma paleta é exibida, é possível controlar diversos aspectos visuais de uma paleta a partir da janela do aplicativo. É possível controlar a posição, tamanho, transparência e o encaixe de uma paleta. Para obter informações sobre como controlar a exibição de uma paleta, consulte Especificar o comportamento de janelas estacionáveis no *Guia do Usuário*.

Consulte também:

- Controlar os elementos da interface do usuário no editor CUI na página 321

Para exibir a barra de ferramentas Acesso rápido acima ou baixo da faixa de opções a partir da interface do usuário

1. Clique com o botão direito do mouse na barra de ferramentas Acesso rápido.
2. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - Clique em Mostrar barra de ferramentas Acesso rápido abaixo da faixa de opções para exibir a barra de ferramentas Acesso rápido abaixo da faixa de opções.
   - Clique em Mostrar barra de ferramentas Acesso rápido acima da faixa de opções para exibir a barra de ferramentas Acesso rápido acima da faixa de opções.

Para exibir barra de ferramentas a partir da interface do usuário

Execute um dos procedimentos a seguir:

- Na barra de menus clique no menu Ferramenta ➤ Barras de ferramentas, e clique em uma das barras de ferramentas listadas.
  Se a barra de menus não estiver exibida, na barra de ferramentas Acesso rápido clique no botão Personalizar. Clique em Mostrar barra de menus
- Clique com o botão direito do mouse em uma barra de ferramentas visível e clique em uma das barras de ferramentas listadas.

Para controlar a exibição de guias e painéis da faixa de opções na faixa de opções a partir da interface do usuário

1. Clique com o botão direito do mouse na faixa de opções.
2. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - Clique em Guias e clique na guia da faixa de opções para exibir ou ocultar.
   - Clique em Painéis e clique no painel da faixa de opções para exibir ou ocultar.

Para exibir paletas a partir da interface do usuário

Execute um dos procedimentos a seguir:

- Na faixa de opções, guia Vista ➤ painel Paletas, clique nos botões para exibir a paleta desejada.
- Na barra de menus, clique no menu Ferramentas ➤ Paletas, e clique na paleta desejada.
- No prompt de comando, insira o comando para exibir a paleta desejada e pressione Enter.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Variáveis de sistema

MENUBAR

Controla a exibição da barra de menus.

Controlar os elementos da interface do usuário no editor CUI

O editor Personalizar a interface do usuário (CUI) fornece uma ampla gama de opções para criar e modificar o conteúdo que pode ser exibido com uma área de desenho.

Com o editor CUI é possível personalizar os seguintes elementos da interface do usuário com uma área de desenho:

- Janelas do aplicativo e desenho
- Barra de ferramentas Acesso rápido
- Guias da Faixa de opções
- Barras de ferramentas
- Menus

- Paletas

Controlar a exibição de elementos da interface do usuário nas janelas do aplicativo e desenho

As áreas de desenho controlam a exibição de elementos da interface do usuário, como as barras de ferramentas e a barra de menus. A área de desenho fornece principalmente as barras de ferramentas, menus, guias da faixa de opções e paletas, uma área de desenho também pode ser usada para controlar os elementos da interface do usuário para as janelas do aplicativo e de desenho. Uma área de desenho pode controlar o seguinte:

- Qual guia de layout é definida como a atual quando um desenho é aberto.
- Exibição da barra de menus
- Exibição da barra de status do aplicativo e do desenho
- Se as guias de layout são exibidas junto a parte inferior da janela de desenho.
- Exibição de barras de rolagem na janela de desenho

Controlar a exibição da barra de ferramentas Acesso rápido

A barra de ferramentas Acesso rápido que é exibida na janela do aplicativo é controlada pela área de desenho atual. Apesar de uma área de desenho não controlar diretamente quais comandos são exibidos na barra de ferramentas Acesso rápido, ela controla qual barra de ferramentas Acesso rápido no arquivo CUIx carregado é exibida. Para obter informações sobre como criar e editar barras de ferramentas Acesso rápido, consulte Barras de ferramentas Acesso rápido na página 153.

Controlar a exibição de guias da faixa de opções e painéis na faixa de opções

A exibição e ordem das guias da faixa de opções e painéis na faixa de opções é controlado através da área de desenho. Você adiciona e especifica a ordem das guias da faixa de opções e seus painéis associados no painel Conteúdo da área de desenho. Os painéis da faixa de opções são adicionados em uma guia da faixa de opções através do painel Personalizações em <*nome do arquivo*>.

Após as guias da faixa de opções tiverem sido atribuídas à uma área de desenho, é possível controlar a exibição e comportamento padrão das guias e painéis da faixa de opções através do painel Propriedades. No painel Propriedades, é possível definir o Grupo de paletas de ferramentas para uma guia da faixa de opções e a orientação e redimensionar a ordem para um painel da faixa de

opções. Para obter informações sobre como criar e editar o conteúdo da faixa de opções, consulte Faixa de opções na página 160 em Personalizar elementos da interface do usuário na página 151.

Controlar a exibição de barras de ferramentas

É possível controlar quais barras de ferramentas são exibidas e como são posicionadas na janela do aplicativo (se elas são flutuantes, encaixadas e onde elas estão na janela do aplicativo). Você adiciona as barras de ferramentas através do painel Conteúdo da área de desenho, e controla a aparência das barras de ferramentas no painel Propriedades. Para obter informações sobre como criar e editar barras de ferramentas, consulte Barras de ferramentas na página 207 em Personalizar elementos da interface do usuário na página 151.

Controlar a exibição de menus na barra de menus

Os menus e a ordem na qual eles são exibidos na barra de menus somente pode ser controlado através do painel Conteúdo da área de desenho. Por padrão, a barra de menus não é exibida quando a faixa de opções estiver exibida. Defina a variável de sistema MENUBAR como 1 para exibir a barra de menus acima da faixa de opções. Também é possível definir a propriedade Barra de menus para uma área de desenho como Ativado, para exibir a barra de menus cada vez que uma área de desenho é definida como atual. Para obter informações sobre como criar e editar menus suspensos, consulte Menus suspensos e atalhos na página 230 em Personalizar elementos da interface do usuário na página 151.

Controlar a exibição de paletas

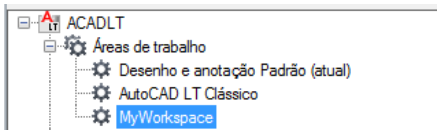
Você define uma área de desenho para controlar a exibição, posição e aparência de paletas na janela do aplicativo. Uma paleta pode ser flutuante ou encaixada. Diferente de painéis da faixa de opções, guias da faixa de opções e menus, as paletas estão disponíveis em qualquer área de desenho. É possível ativar ou desativar as paletas com uma área de desenho. As propriedades de exibição de paletas são modificadas através do painel Propriedades e conteúdos da área de desenho. Para obter informações sobre como controlar paletas com áreas de trabalho, consulte Controlar a aparência de paletas na página 337.

Para exibir uma barra de ferramentas Acesso rápido

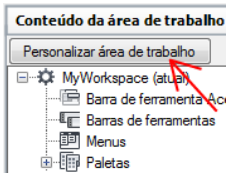
1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Áreas de desenho para expandi-lo.

3 Selecione a área de desenho que deseja modificar.

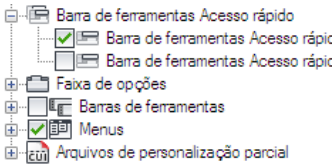


4 No painel Conteúdo da área de desenho, clique em Personalizar área de desenho.

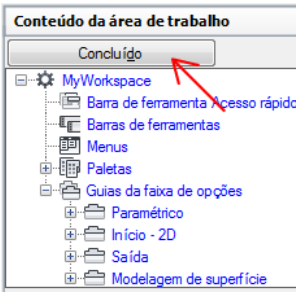


5 No painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Acesso rápido ou no nó da árvore Arquivos de personalização parcial para expandi-lo.

6 Clique na caixa de texto junto a barra de ferramentas Acesso rápido para adicioná-lo a área de desenho.



7 No painel Conteúdo da área de desenho, clique em Concluído.



OBSERVAÇÃO Assegure que a área de desenho seja definida como atual para certificar que as alterações sejam exibidas.

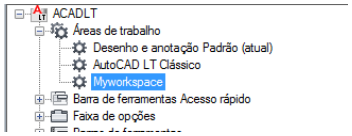
8 Clique em Aplicar.

Para exibir a barra de ferramentas Acesso rápido acima ou abaixo da faixa de opções a partir do editor CUI

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Áreas de desenho para expandi-lo.

3 Selecione a área de desenho que deseja modificar.



4 No painel Conteúdo da área de desenho clique no nó da árvore Barra de ferramentas Acesso rápido.

5 No painel Propriedades clique na caixa Orientação, e selecione Acima ou Abaixo a partir da lista suspensa.

Acima exibe a Barra de ferramentas Acesso rápido acima da faixa de opções, enquanto Abaixo define a Barra de ferramentas Acesso rápido abaixo da faixa de opções.

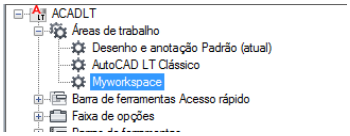
6 Clique em Aplicar.

Para exibir as guias da faixa de opções a partir do editor CUI

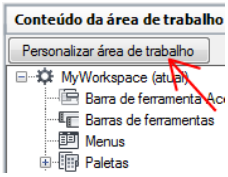
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Áreas de desenho para expandi-lo.

3 Selecione a área de desenho que deseja modificar.

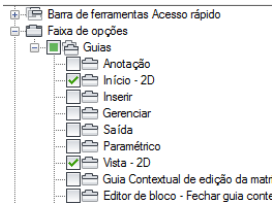


4 No painel Conteúdo da área de desenho, clique em Personalizar área de desenho.



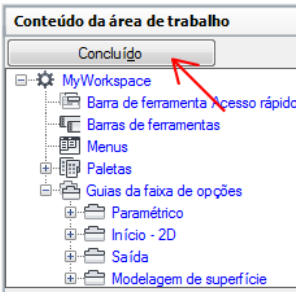
5 No painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Guias da Faixa de opções ou no nó da árvore Arquivos de personalização parcial para expandi-lo.

6 Clique na caixa de verificação junto a cada guia da faixa de opções que deseja adicionar na área de desenho.



No painel Conteúdo da área de desenho, os elementos selecionados são adicionados à área de desenho.

7 No painel Conteúdo da área de desenho, clique em Concluído.



OBSERVAÇÃO Assegure que a área de desenho seja definida como atual para certificar que as alterações sejam exibidas.

8 Clique em Aplicar.

Para reposicionar uma guia da faixa de opções na faixa de opções

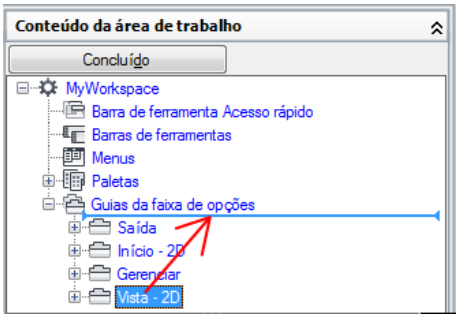
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Áreas de desenho para expandi-lo.

3 Selecione a área de desenho que contém a guia da faixa de opções que deseja reposicionar.

4 No painel Conteúdo da área de desenho clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Guias da Faixa de opções para expandi-lo.

5 Arraste a guia da faixa de opções para a nova localização.



Uma barra divisória mostra a nova localização para a guia da faixa de opções.

6 Quando a barra divisora estiver no lugar onde você deseja inserir a guia da faixa de opções, solte o botão do dispositivo apontador.

OBSERVAÇÃO Assegure que a área de desenho seja definida como atual para certificar que as alterações sejam exibidas.

7 Clique em Aplicar.

Para reposicionar um painel da faixa de opções em uma guia da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

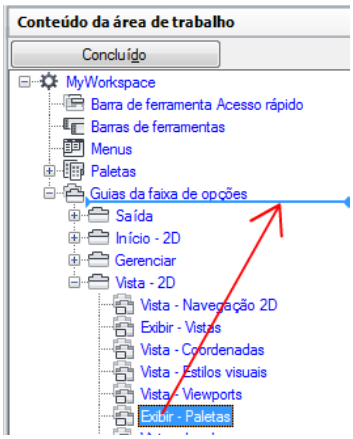
2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Áreas de desenho para expandi-lo.

3. Selecione a área de desenho que deseja modificar.

4. No painel Conteúdo da área de desenho clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Guias da Faixa de opções para expandi-lo.

5. Clique no sinal de mais (+) junto a guia da faixa de opções que deseja reposicionar para expandi-lo

6. Arraste o painel da faixa de opções para a nova localização.



   Uma barra divisória mostra a nova localização do painel da faixa de opções.

7. Quando a barra divisora estiver no lugar onde você deseja inserir o painel da faixa de opções, solte o botão do dispositivo apontador.

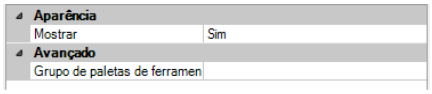
   OBSERVAÇÃO Assegure que a área de desenho seja definida como atual para certificar que as alterações sejam exibidas.

8. Clique em Aplicar.

Para controlar a visibilidade das guias da faixa de opções na faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Áreas de desenho para expandi-lo.
3. Selecione a área de desenho que tem a guia da faixa de opções que deseja alterar.
4. No painel Conteúdo da área de desenho clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Guias da Faixa de opções para expandi-lo.
5. Selecione a guia da faixa de opções que deseja alterar.
6. No painel Propriedades, faça qualquer um dos seguintes:
   - Na caixa Mostrar, selecione um opção (Sim ou Não).
   - Na caixa Grupo de paleta de ferramentas selecione um dos grupos de paletas de ferramentas listados.



7. Clique em Aplicar.

Para controlar a exibição de painéis da faixa de opções para uma guia da faixa de opções

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

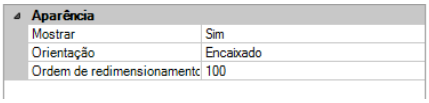
2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Áreas de desenho para expandi-lo.
3. Selecione a área de desenho que contém a guia da faixa de opções para a qual deseja alterar as propriedades dos painéis da faixa de opções.
4. No painel Conteúdo da área de desenho clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Guias da Faixa de opções para expandi-lo.

5 Clique no sinal de mais (+) junto a guia da faixa de opções para a qual deseja alterar as propriedades dos painéis da faixa de opções.

6 Selecione o painel da faixa de opções que deseja alterar.

7 No painel Propriedades, faça qualquer um dos seguintes:

- Na caixa Mostrar, selecione um opção (Sim ou Não).
- Na caixa Orientação, selecione uma opção (Encaixada ou Flutuante).



8 Clique em Aplicar.

Para associar um grupo de paletas de ferramentas com uma guia da faixa de opções

1 No prompt de comando, insira **paletasdeferramentas**.

2 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

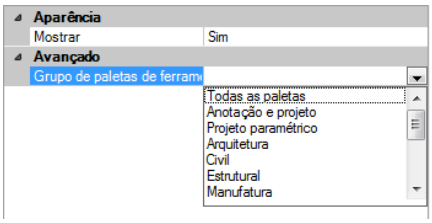
3 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Áreas de desenho para expandi-lo.

4 Selecione a área de desenho que tenha a guia da faixa de opções para a qual deseja atribuir um grupo de paletas de ferramentas.

5 No painel Área de desenho, clique no sinal de mais (+) junto ao nó Guias da faixa de opções para expandi-lo.

6 Selecione a guia da faixa de opções para a qual deseja atribuir um grupo de paletas de ferramentas.

7 No painel Propriedades, na caixa Grupo de paleta de ferramentas, clique na seta para baixo e selecione o grupo de paletas de ferramentas que deseja atribuir à guia da faixa de opções.



OBSERVAÇÃO A janela Paletas de ferramentas precisa ser exibida antes que você possa atribuir um grupo de paletas de ferramentas à uma guia da faixa de opções.

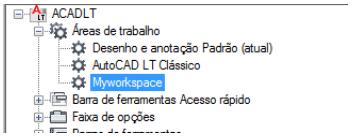
8 Clique em Aplicar.

Para exibir barras de ferramentas utilizando o editor CUI

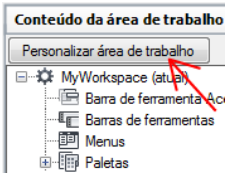
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Áreas de desenho para expandi-lo.

3 Selecione a área de desenho que deseja modificar.

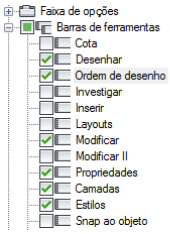


4 No painel Conteúdo da área de desenho, clique em Personalizar área de desenho.



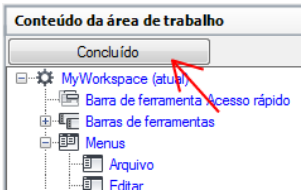
5 No painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas ou no nó da árvore Arquivos de personalização parcial para expandi-lo.

6 Clique na caixa de verificação junto a cada barra de ferramentas que deseja adicionar na área de desenho.



No painel Conteúdo da área de desenho, os elementos selecionados são adicionados à área de desenho.

7 No painel Conteúdo da área de desenho, clique em Concluído.



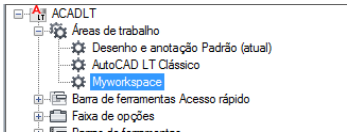
OBSERVAÇÃO Assegure que a área de desenho seja definida como atual para certificar que as alterações sejam exibidas.

8 Clique em Aplicar.

Para alterar as propriedades de uma barra de ferramentas

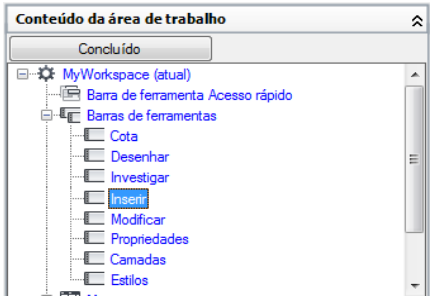
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique na área de desenho que contém a barra de ferramentas que deseja modificar.



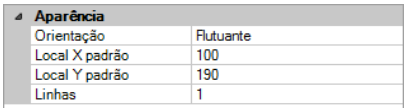
3 No painel Conteúdo da área de desenho clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Barras de ferramentas para expandi-lo.

4 Selecione a barra de ferramentas que deseja modificar.



5 No painel Propriedades, faça qualquer um dos seguintes:

- Na caixa Orientação, selecione uma opção (Flutuante, Superior, Inferior, Esquerda, ou Direita).
- Na caixa Localização X padrão, insira um número. Um valor de 0 inicia a localização da barra de ferramentas na borda esquerda da tela, e a medida em que o número aumenta mais a esquerda a barra de ferramentas é colocada. (Somente disponível se Orientação estiver definido como Flutuante).
- Na caixa Localização Y padrão, insira um número. Um valor de 0 inicia a localização da barra de ferramentas na borda superior da tela, e a medida em que o número aumenta mais abaixo do topo a barra de ferramentas é colocada. (Somente disponível se Orientação estiver definido como Flutuante).
- Na caixa Linhas insira um número. Insira um número para que os botões na barra de ferramentas circundem para criar o número de linhas se possível. 0 é o valor padrão. (Somente disponível se Orientação estiver definido como Flutuante).



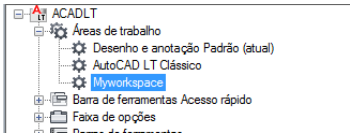
6 Clique em Aplicar.

Para exibir menus na barra de menus

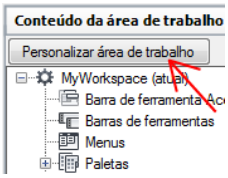
1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Áreas de desenho para expandi-lo.

3. Selecione a área de desenho que deseja modificar.

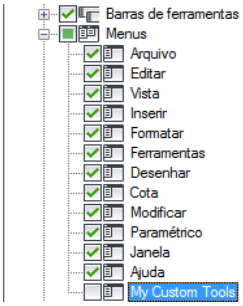


4. No painel Conteúdo da área de desenho, clique em Personalizar área de desenho.



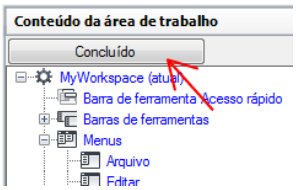
5. No painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) junto ao nó da árvore Menus ou no nó da árvore Arquivos de personalização parcial para expandi-lo.

6. Clique na caixa de verificação junto a cada menu que deseja adicionar a área de desenho.



No painel Conteúdo da área de desenho, os elementos selecionados são adicionados à área de desenho.

7 No painel Conteúdo da área de desenho, clique em Concluído.



OBSERVAÇÃO Assegure que a área de desenho seja definida como atual para certificar que as alterações sejam exibidas.

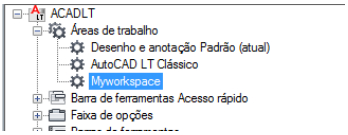
8 Clique em Aplicar.

Para reposicionar menus na barra de menus

1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

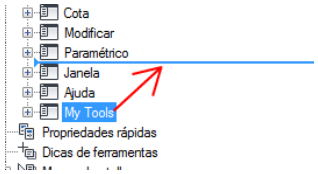
2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique no sinal de mais (+) no nó Áreas de desenho para expandi-lo.

3 Selecione a área de desenho que deseja modificar.



4 No painel Área de desenho, clique no sinal de mais (+) junto ao nó Menus para expandi-lo.

5 Arraste o menu suspenso para a nova localização.



Uma barra divisória mostra a nova localização para o menu suspenso.

6 Quando a barra divisória estiver no lugar onde deseja inserir o menu, libere o botão do dispositivo apontador.

OBSERVAÇÃO Assegure que a área de desenho seja definida como atual para certificar que as alterações sejam exibidas.

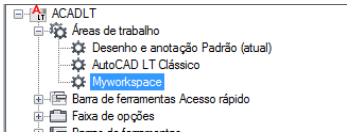
7 Clique em Aplicar.

Para exibir uma paleta utilizando o editor CUI

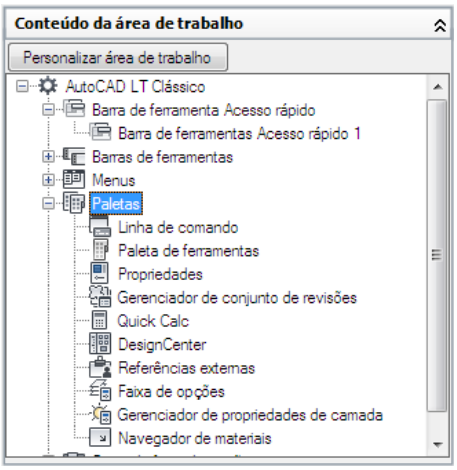
1 Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2 No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, clique no sinal de mais (+) no nó Áreas de desenho para expandi-lo.

3 Selecione a área de desenho que deseja modificar.



4 No painel Conteúdo da área de desenho, clique no sinal de mais (+) junto ao nó Paletas para expandi-lo.



5 Selecione a paleta que deseja exibir.

6 No painel Propriedades, em Aparência, caixa Mostrar, clique na lista suspensa e selecione Mostrar.

7 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Controlar a aparência de paletas

É possível utilizar áreas de trabalho para controlar a exibição e aparência de paletas.

Muitas janelas, conhecidas como paletas, podem ser estacionadas, ancoradas ou flutuadas na janela do aplicativo. Você pode definir o tamanho, localização ou aparência destas janelas ao alterar suas propriedades no painel Conteúdo da área de desenho do editor Personalizar interface do usuário (CUI). Estas janelas estacionáveis incluem:

- Linha de comando

- DesignCenter
- Referências externas
- Gerenciador de propriedades de camada
- Gerenciador de conjunto de revisões
- Propriedades
- CalcRápida
- Faixa de opções
- Paleta de ferramentas

A tabela a seguir mostra as propriedades que aparecem no painel Propriedades para uma paleta no editor CUI, e como um exemplo, os valores padrão da janela Paletas de ferramentas na área de desenho clássica do AutoCAD LT.

As propriedades para a janela Paletas de ferramentas sob a janela clássica do AutoCAD LT

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Mostrar	Estado de visibilidade da paleta. As opções disponíveis são Não, Sim ou Não mudar. Não mudar mantém o último estado usado da paleta quando a área de desenho é restaurada ou definida como atual.	Sim
Orientação	O estado na tela de estacionamento ou flutuação da paleta. As opções disponíveis são Flutuante, Superior, Inferior, Esquerda, Direita ou Não mudar. Não mudar mantém o último estado usado da paleta quando a área de desenho é restaurada ou definida como atual. Algumas paletas como a Linha de comando também suportam um local de estacionamento de Superior e Inferior.	Flutuante
Permitir encaixe	Controla se o usuário pode estacionar a paleta ao arrastá-la em uma das áreas de estacionamento designadas. As opções disponíveis são Não, Sim ou Não mudar. Não mudar mantém a configuração usada por último para a paleta quando a área de desenho é restaurada ou definida como atual.	Sim

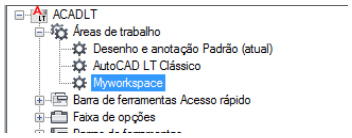
As propriedades para a janela Paletas de ferramentas sob a janela clássica do AutoCAD LT

Item do painel Propriedades	Descrição	Exemplo
Ocultar automático	Controla se a paleta rola para cima quando não está em uso. As opções disponíveis são Ativado, Desativado ou Não mudar. Não mudar mantém a configuração usada por último para a paleta quando a área de desenho é restaurada ou definida como atual.	Desativado
Usar transparência	Controla se a paleta aparece transparente. As opções disponíveis são Não, Sim ou Não mudar. Não mudar mantém a configuração usada por último para a paleta quando a área de desenho é restaurada ou definida como atual.	Não
Quantidade de transparência	Controla o grau de opaco de exibição da paleta. O intervalo válido é de 0 a 100.	0
Grupo padrão	Controla qual dos grupos de paleta definidos pelo usuário devem ser exibidos.	Todas as paletas
Altura	Determina a altura da paleta quando esta estiver flutuando.	598
Largura	Determina a largura da paleta quando esta estiver flutuando.	172

Para alterar as propriedades de uma paleta

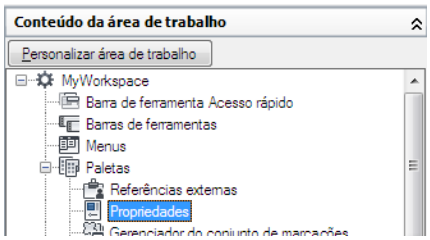
1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Interface do usuário.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Personalizar, no painel Personalizações em <*nome do arquivo*>, clique na área de desenho que contém a paleta que deseja modificar.



3 No painel Conteúdo da área de desenho, clique no sinal de mais (+) junto a Paletas para expandir a lista.

4 Clique na paleta que deseja modificar.

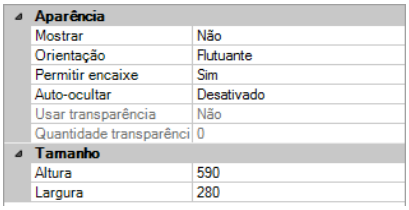


5 No painel Propriedades, execute qualquer um ou todos os seguintes procedimentos:

- Na caixa Mostrar, selecione uma opção (Não, Sim, ou Não mudar).
- Na caixa Orientação, selecione uma opção (Flutuante, Superior, Inferior, Esquerda, ou Direita).
- Na caixa Permitir encaixe, selecione uma opção (Não, Sim, ou Não mudar).

OBSERVAÇÃO Para especificar que uma janela deve ser ancorada, defina Orientação como Esquerda, Direita, Superior, ou Inferior e defina Ocultar automático como Ativado.

- Na caixa Ocultar automático, selecione uma opção (Não, Sim, ou Não mudar)
- Na caixa Usar transparência, selecione uma opção (Não, Sim, ou Não mudar).
- Na caixa Quantidade de transparência, insira um número (se aplicável).
- Na caixa Grupo padrão, selecione um grupo Paleta de ferramentas (somente a janela Paletas de ferramentas).
- Na caixa Altura, insira um número. Um valor de 0 é equivalente a Não alterar.
- Na caixa Largura, insira um número. Um valor de 0 é equivalente a Não alterar.



6 Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

Transferir e migrar a personalização

É possível transferir e migrar dados de um arquivo de personalização ou menus de uma versão anterior usando o editor Personalizar a interface do usuário (CUI) e a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas.

Transferir a personalização

O editor Personalizar a interface do usuário (CUI) pode ser usado para transferir os dados de um arquivo CUI, MNU ou MNS para um arquivo CUIx, sem modificar o arquivo original de personalização ou de menu. O novo arquivo de personalização que é criado tem o mesmo nome do arquivo original, mas com uma extensão *.cuix*.

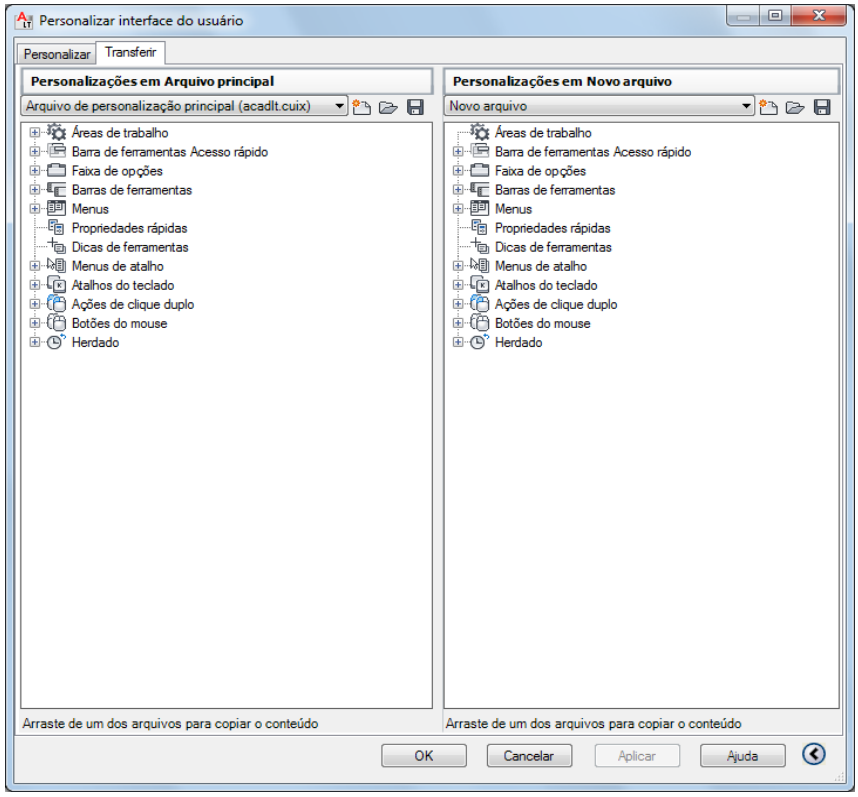
Você também pode transferir informações de personalização entre arquivos. Por exemplo, é possível transferir barras de ferramentas de um arquivo CUIx parcial para o arquivo CUIx principal, para que o programa possa exibir as informações da barra de ferramentas. Além disso, é possível mover personalizações do arquivo CUIx principal para arquivos CUIx parciais, ou de um arquivo CUIx parcial para outro arquivo CUIx parcial.

OBSERVAÇÃO Todos os elementos podem ser transferidos entre dois arquivos CUIx, com a exceção das configurações de propriedades definidas nos nós Propriedades rápidas e Sobreposição de dicas de ferramentas.

Se você transfere elementos da interface do usuário que referenciam outros elementos da interface do usuário, como um desdobrável, todas as informações relevantes para aquele elemento da interface do usuário também serão transferidas. Por exemplo, se você transferir a barra de ferramentas Desenho, que referencia a barra de ferramentas Inserir, a barra de ferramentas Inserir também é transferida.

OBSERVAÇÃO As imagens de botões podem não aparecer no programa quando você transfere uma barra de ferramentas, menu suspenso ou painel da faixa de opções de um arquivo CUIx. Se as imagens são carregadas de um arquivo de imagens, estas imagens precisam residir em uma pasta que está definida na caixa de diálogo Opções, guia Arquivos em Caminho de busca do arquivo de suporte ou Localização de ícone personalizada. Se as imagens vêm de um recurso DLL de terceiros, entre em contato com a pessoa que criou o recurso DLL.

Segue um exemplo do editor Personalizar a interface do usuário (CUI), guia Transferir. Você utiliza esta guia para transferir a personalização da interface do usuário.



Migrar a personalização

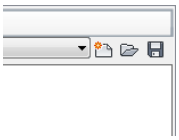
Quando você efetua alterações na personalização em um arquivo CUIx, estas são automaticamente rastreadas. As alterações rastreadas são usadas ao migrar a personalização de versão para versão com a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas. Na caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas, é possível migrar quaisquer alterações feitas no arquivo CUIx padrão que vêm com o programa com as novas versões dos arquivos com o mesmo nome. É possível evitar a migração manual da personalização que pode resultar na perda de personalização.

OBSERVAÇÃO A caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas pode ser utilizada para migrar personalização da interface do usuário de versões anteriores. Para acessar a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas, clique no menu Iniciar (Windows) ➤ Todos os programas (ou Programas) ➤ Autodesk ➤ *AutoCAD LT 2012* ➤ Migrar configurações personalizadas.

Para transferir personalizações

1. Clique na guia Gerenciar ➤ painel Personalização ➤ Importar personalizações.

2. No editor Personalizar interface do usuário, guia Transferir, no painel esquerdo, clique no botão Abrir arquivo de personalização.



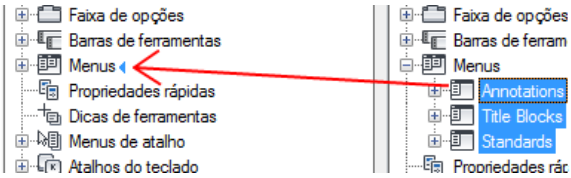
3. Na caixa de diálogo Abrir, localize o arquivo de personalização (MNU, MNS, CUI ou CUIx) do qual deseja importar as personalizações e selecione-o. Clique em Abrir.

4. No painel direito, clique no botão Abrir arquivo de personalização.

5. Na caixa de diálogo Abrir, localize o arquivo de personalização (MNU, MNS, CUI ou CUIx) para o qual deseja exportar as personalizações e selecione-o. Clique em Abrir.

6. No painel esquerdo, clique no sinal de mais (+) junto a um nó de elemento de interface para expandi-lo. Expanda o nó correspondente no painel direito.

7. Arraste os elementos da interface do painel direito para a localização apropriada no painel esquerdo.



OBSERVAÇÃO Os elementos da interface podem ser arrastados em qualquer direção, do painel esquerdo para o direito ou do painel direito para o esquerdo.

8. Clique em Aplicar.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

EXPORTARCUI

Exporta configurações personalizadas do arquivo CUIx principal para um arquivo CUIX corporativo ou parcial.

IMPORTARCUI

Importa configurações personalizadas de um arquivo CUIx corporativo ou parcial no arquivo CUIx principal.

FAQs do editor Personalizar a interface do usuário (CUI)

As FAQs irão ajudá-lo a encontrar respostas para algumas das perguntas mais freqüentes sobre como usar o editor Personalizar interface do usuário (CUI).

Migrando/Atualizando

Como faço para que minha personalização de menu de uma versão anterior funcione na nova versão?

Nas versões anteriores isso tinha que ser feito através de um editor de texto, como o Bloco de notas. Com o editor CUI, você utiliza a guia Transferir para procurar e selecionar seu arquivo MNS/MNU, CUI ou CUIx que contém sua personalização de menu. Após o arquivo de personalização anterior tiver sido selecionado, arraste os elementos da interface do usuário entre dois arquivos CUIx. Consulte Para transferir personalizações na página 344 para obter mais informações.

Comandos

Como crio um novo comando e o adiciono em um elemento da interface do usuário, como um menu suspenso?

Os comandos são criados e gerenciados através do painel Lista de comandos localizado no canto inferior esquerdo da guia Personalizar do editor CUI. Consulte Para criar um comando na página 103 para obter mais informações.

Uma vez criado o comando, ele pode ser adicionado ou usado para criar um número de diferentes elementos de interface do usuário. Por exemplo, para adicionar o comando no menu sob o nó Menus no painel Personalizações em *<nome do arquivo>*, no qual deseja adicionar o comando e a seguir arrastar o comando sob o menu. Consulte Para criar um menu suspenso na página 233 para obter mais informações.

Menus

Porque meu menu não é exibido na barra de menus?

Áreas de trabalho são utilizadas para controlar a exibição de menus na barra de menus. Consulte Para exibir menus na barra de menus na página 334 para obter mais informações.

Com altero a ordem de um menu suspenso?

Áreas de trabalho são utilizadas para controlar o posicionamento de menus na barra de menus. Consulte Para reposicionar menus na barra de menus na página 335 para obter mais informações.

Barras de ferramentas

Porque minhas barras de ferramentas não ficam no mesmo lugar após eu fechar e reiniciar o AutoCAD LT 2012?

Isso acontece por causa da forma com que os menus são carregados no AutoCAD LT na inicialização. Este problema somente acontece quando arquivos parciais ou corporativos são utilizados. Para resolver este problema você pode usar a nova chave de linha de comando /w. Isso causa que o AutoCAD LT 2012 reinicialize a área de desenho na inicialização e coloque as barras de ferramentas em seus locais corretos. Consulte Para restaurar uma área de desenho com uma alternância de linha de comando na página 315 para obter mais informações.

Porque meus ícones em uma barra de ferramentas são exibidos como uma nuvem com ponto de interrogação após eu migrá-los utilizando a guia Transferir no editor CUI?

Isso acontece porque as imagens para os ícones personalizados não estão localizadas nos caminhos do arquivo de suporte do AutoCAD LT. Localize as imagens usando o Windows Explorer e adicione o local das imagens ao nó Caminho de busca do arquivo de suporte sob a guia Arquivos da caixa de diálogo Opções, ou as copie para a pasta:

(Windows XP) *<unidade>:\Documents and Settings\<nome do perfil do usuário>\Dados de aplicativos\Autodesk\<nome do produto>\<número da versão>\<idioma>\Support\Icons*

(Windows Vista) *<unidade>:\Users\<nome do perfil do usuário>\AppData\Autodesk\<nome do produto>\<número da versão>\<idioma>\Support\Icons*

Porque minha barra de ferramentas desdobrável não funciona?

Um desdobrável pode não funcionar por diversos motivos. Pode não haver nenhum comando atualmente atribuído à barra de ferramentas que ele está referenciando ou um controle faz parte da barra de ferramentas que está sendo referenciado pela barra de ferramentas desdobrável. Inicie o editor CUI e verifique se existem comandos na barra de ferramentas que estão sendo referenciados, e se houver, assegure que não hajam controles na barra de ferramentas como o controle da lista Camada.

Porque obtenho uma caixa de mensagem do AutoCAD LT ao tentar utilizar um menu desdobrável da barra de ferramentas?

A caixa de mensagem do AutoCAD LT é exibida porque a barra de ferramentas que está sendo referenciada para o menu desdobrável da barra de ferramentas não foi encontrada. O AutoCAD LT não pode encontrar a barra de ferramentas porque ela não mais existe, não está no momento carregada porque o arquivo CUIx parcial aonde ela de encontra não está carregado ou o acrônimo para a barra de ferramentas foi alterado.

Inicie o editor CUI, e selecione o menu desdobrável na barra de ferramentas que não está no momento funcionando corretamente. No painel Propriedades verifique a propriedade Barra de ferramentas de origem. Use a opção Localizar para procurar por um elemento da barra de ferramentas com um acrônimo que coincida com a sequência de texto na propriedade Barra de ferramentas de origem para o menu desdobrável que não funciona. Se um não for localizado, remova o menu desdobrável da barra de ferramentas e arraste a barra de ferramentas que deseja referenciar como um menu desdobrável na barra de ferramentas. Feche o editor CUI. O desdobrável deveria agora novamente funcionar.

Ações de clique duplo

Quando clico duas vezes em um objeto nada acontece. O que está acontecendo?

Há alguns poucos motivos para que nada aconteça ao clicar duas vezes em um objeto no desenho. O primeiro e mais comum problema é com a variável de sistema PICKFIRST definida para 0. PICKFIRST precisa ser definida para um valor de 1 para que a edição de duplo clique funcione. A próxima solução possível é porque a edição de duplo clique foi desativada. A edição de duplo clique é controlada pela variável de sistema DBLCLKEDIT. Se for definida para 0 está no momento desativada. DBLCLKEDIT deve ser definida para 1.

Área de desenho

Porque minhas alterações não aparecem após eu clicar em Aplicar?

Isso acontece porque a área de desenho onde foram feitas as alterações não é a área de desenho atual. Para resolver este problema, você precisa definir a área de desenho como atual e assim quando as alterações forem aplicadas estas irão aparecer. Consulte Para definir uma área de desenho como atual a partir do editor CUI na página 314 para obter mais informações.

Arquivos CUIx corporativos

Como edito um arquivo CUIx corporativo se este for de somente leitura no editor CUI?

Um arquivo CUIx corporativo somente pode ser editado quando ele for carregado como o arquivo CUIx principal ou como um arquivo CUIx parcial para o arquivo CUIx principal. Recomenda-se carregá-lo como o arquivo CUIx principal quando precisar efetuar edições. Se você estiver criando uma área de desenho que precisa incluir elementos da interface do usuário de um arquivo CUIx que normalmente é designado como o arquivo CUIx principal, carregue o arquivo CUIx principal como o arquivo CUIx corporativo. Efetue edições no arquivo CUIx corporativo. Consulte Para modificar um arquivo CUIx corporativo na página 92 para obter mais informações.

Referência rápida

Comandos

CUI

Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.

EXPORTARCUI

Exporta configurações personalizadas do arquivo CUIx principal para um arquivo CUIX corporativo ou parcial.

IMPORTARCUI

Importa configurações personalizadas de um arquivo CUIx corporativo ou parcial no arquivo CUIx principal.

CARREGARCUI

Carrega um arquivo CUIx.

DESCARREGARCUI

Descarrega um arquivo CUIx.

OPCOES

Personaliza as configurações do programa.

QUICKCUI

Exibe o editor Customize User Interface Editor em um estado retraído.

WORKSPACE

Cria, modifica e salva áreas de trabalho e torna uma área de trabalho como a atual.

Variáveis de sistema

WSCURRENT

Retorna o nome da área de trabalho atual no prompt do comando e define uma área de trabalho como a atual.

DIESEL 5

É possível utilizar DIESEL para alterar a linha de status do AutoCAD LT® através da variável do sistema MODEMACRO. Você também pode usar expressões DIESEL em itens de menu como uma linguagem de macro ao invés do AutoLISP ®. As expressões DIESEL aceitam seqüências de caracteres e geram resultados de seqüência de caracteres.

Personalizar a linha de status

Você pode utilizar a variável de sistema MODEMACRO para exibir informações na linha de status.

Visão geral da variável de sistema MODEMACRO

A linha de status pode fornecer ao usuário importantes informações sem interromper o fluxo de trabalho. A variável de sistema MODEMACRO controla a área definida pelo usuário na linha de status. O valor calculado da variável de sistema MODEMACRO é exibido em um painel justificado à esquerda na linha de status na parte inferior da janela do AutoCAD LT®. Essa variável é definida para a seqüência nula ao iniciar o AutoCAD LT. Seu valor não é salvo no desenho, no arquivo de configuração e em nenhum lugar.

O número de caracteres exibidos na linha de status é limitado somente pelo tamanho da janela do AutoCAD LT (e do seu monitor). Os painéis padrão movem-se para a direita quando o conteúdo do painel MODEMACRO aumenta. É possível empurrar os painéis padrão completamente para fora da janela (se você quiser).

Você pode utilizar a variável de sistema MODEMACRO para exibir, na linha de status, a maioria dos dados conhecidos do AutoCAD LT. Com seu cálculo, sua decisão e as facilidades de edição, você compõe a linha de status para uma especificação precisa.

MODEMACRO é uma variável de seqüência de caracteres do usuário. Pode ser definida como qualquer valor de seqüência de caracteres. O valor máximo da seqüência de caracteres é de 4095 caracteres. É possível definir MODEMACRO com SETVAR ou ao inserir **modemacro** no prompt de comando. Se modificar a configuração de MODEMACRO, você poderá experimentar vários formatos da linha de status; entretanto, o número máximo de caracteres que podem ser inseridos dessa maneira é 255.

Se você definir MODEMACRO para uma seqüência nula digitando um ponto (.), o AutoCAD LT exibirá a linha de status padrão.

Referência rápida

Comandos

SETVAR

Lista ou altera os valores das variáveis de sistema.

Variáveis de sistema

MODEMACRO

Exibe uma seqüência de texto na linha de status, como o nome do desenho atual, marcação de hora/data ou modos especiais.

Definir valores de MODEMACRO

Você pode utilizar seqüências de texto e DIESEL para exibir mensagens em seções definidas pelo usuário da linha de status.

O valor de MODEMACRO determina o que é exibido na linha de status de modo. O valor mais simples (e menos útil) de MODEMACRO consiste de um texto constante. Por exemplo, para exibir o nome da companhia na linha de status, você pode inserir o seguinte:

Comando: **modemacro**
Novo valor para MODEMACRO ou. for none <"">: **Greg's Bank and Grill**

Esse valor de MODEMACRO sempre exibe o mesmo texto; a linha de status não reflete as alterações para o estado interno do AutoCAD LT. Ele não é alterado até que se altere MODEMACRO.

Para fazer a linha de status refletir o estado atual do AutoCAD LT, insira expressões de macro utilizando a linguagem DIESEL no seguinte formato:

```
$(somefun, arg1, arg2, ...)
```

Na expressão de macro, *somefun* é o nome da função DIESEL e *arg1*, *arg2* e etc., são os argumentos para a função, interpretados de acordo com as definições da função. As expressões de macro DIESEL têm apenas um tipo de dado: seqüência de caracteres. As macros que operam em números expressam os números como seqüências de caracteres e convertem e desconvertem quando necessário.

Para obter descrições das funções DIESEL, consulte Catálogo das funções DIESEL na página 357.

Defina agora uma linha de status mais interessante (por exemplo, uma que mostre o nome do estilo de texto atual):

Comando: **modemacro**
Novo valor para MODEMACRO ou. for none <"">: **Style: $(getvar, textstyle)**

- **Estilo:** é uma seqüência de caracteres de texto a ser exibida na linha de status.
- **$(getvar,textstyle)** é uma função DIESEL (*getvar*) e argumento que recupera o valor atual da variável de sistema TEXTSTYLE.

OBSERVAÇÃO Os exemplos neste tópico podem mostrar a seqüência de caracteres MODEMACRO como mais de uma linha de texto. Você a insere como uma extensa seqüência de caracteres no prompt.

Você pode recuperar qualquer variável de sistema ao inserir **$(getvar, varname)**. A configuração atual da variável de sistema substitui a expressão de macro na linha de status. Então, quando você alterna entre estilos de texto, por exemplo, MODEMACRO é reavaliada. Se ela se modificar, o nome do novo estilo de texto é exibido na linha de status.

As expressões podem ser aninhadas e tão complexas como quiser. O exemplo seguinte exibe o valor atual do snap e ângulo (em graus) na linha de status. Utiliza expressões aninhadas para converter o snap de ângulo de radianos para graus, enquanto trunca o valor para um inteiro.

Comando: **modemacro**
Novo valor para MODEMACRO ou. for none <"">: **Snap: $(getvar, snapunit) $(fix,$(*,$(getvar,snapang),$(/,180,3.14159)))**

Você também pode exibir os valores nos modos de unidades linear e angular atuais.

Comando: **modemacro**
Novo valor para MODEMACRO ou. for none <"">: **Snap: $(rtos,$(index,0, $(getvar,snapunit))),$(rtos,$(index,1,$(getvar,snapunit))) $(angtos,**

$(getvar,snapang))

DIESEL copia sua entrada diretamente para a saída até que venha o sinal de cifrão (`$`) ou uma seqüência de caracteres entre aspas. Você pode utilizar seqüências de caracteres entre aspas para suprimir a avaliação de caracteres seqüentes que de outra forma seriam interpretados como funções DIESEL. Você pode incluir aspas em textos utilizando duas aspas adjacentes. No seguinte exemplo, a camada atual é definida para LAYOUT e MODEMACRO é definida para a seqüência.

Comando: **modemacro**
Novo valor para MODEMACRO ou. for none <"">: "**$(getvar,clayer)=**
""""**$(getvar,clayer)**""""

A linha de status exibe o seguinte:

$(getvar,clayer)="LAYOUT"

Referência rápida

Comandos

SETVAR

Lista ou altera os valores das variáveis de sistema.

Variáveis de sistema

MODEMACRO

Exibe uma seqüência de texto na linha de status, como o nome do desenho atual, marcação de hora/data ou modos especiais.

Expressões DIESEL em macros

Você pode usar as expressões de seqüência de caracteres DIESEL em arquivos de personalização (IUP) como um método adicional de criação de macros.

Essas expressões podem retornar valores de seqüências de caracteres como resposta a comandos padrão do AutoCAD LT. Elas também podem retornar os valores da seqüência de caracteres para o próprio menu, e assim alterando a aparência ou conteúdo do título de menu.

Uma expressão DIESEL que você utiliza em um item de menu deve seguir o formato `$section=submenu` em que o nome da seção é `M` e o submenu é a expressão DIESEL desejada.

Considere o exemplo a seguir:

^C^C^p$M=$(if,$(=,$(getvar,cvport),1),mspace,pspace)

Essa seqüência fornece uma forma de alternar entre o espaço do papel e o espaço do modelo se TILEMODE está definida como 0. Essa expressão é avaliada transparentemente. Se o caractere especial ^P (o qual ativa e desativa MENUECHO) for omitido, a expressão exibirá apenas o comando ativado.

O próximo exemplo é baseado nessas hipóteses:

- O extrato CUI está incluído no arquivo de personalização atual.
- Os símbolos a serem inseridos têm uma unidade de altura por uma unidade de largura.
- A variável DIMSCALE é definida como o fator de escala do desenho (isto é, um desenho a ser plotado na escala de 1" = 10' deverá ter um fator de escala de 120 ou uma escala de desenho 1/4" = 1' deve ter um fator de escala de 48).

```
; Display the custom toolbar named Symsize
(command "._-toolbar" "SymSize" "_show")
; Hide the custom toolbar named Symsize
(command "._-toolbar" "SymSize" "_hide")
```

As expressões DIESEL no exemplo seguinte multiplicam o valor atual de DIMSCALE pelo valor especificado e retornam um fator de escala apropriado.

```
$M=$(*,$(getvar,dimscale),0,375)
$M=$(*,$(getvar,dimscale),0,5)
$M=$(*,$(getvar,dimscale),0,625)
```

As expressões DIESEL também podem retornar os valores de seqüência de caracteres para as legendas de itens de menu suspenso, para que você possa desativar os menus ou de outro modo alterar a forma como os menus são exibidos. Para utilizar uma expressão DIESEL em um menu suspenso, verifique se o primeiro caractere é o cifrão `$`.

No próximo exemplo, a camada atual está definida como BASE e a seguinte expressão DIESEL é usada como a legenda.

```
$(eval,"Current layer: " $(getvar,clayer))
```

O resultado é que o menu suspenso apropriado é exibido e atualizado sempre que a camada atual se altera.

Camada atual: BASE

OBSERVAÇÃO A largura dos menus suspensos e de atalho é determinada quando o arquivo de personalização está sendo carregado. As legendas de menu gerados ou alterados por expressões DIESEL depois que o menu é carregado são truncados para se ajustarem na largura do menu existente.

Se antecipar que uma legenda de menu gerado por DIESEL será extenso demais, você poderá utilizar o seguinte exemplo para assegurar que a largura do menu acomodará suas legendas. Este exemplo exibe os 10 primeiros caracteres do valor atual da variável de sistema USERNAME .

```
$(eval,"Current value: " $(getvar,username))+
 $(if, $(eq,$(getvar,username),""), 10 spaces )^C^Cusername
```

Você não pode utilizar espaços anteriores em uma legenda de menu para aumentar a largura do menu, porque os espaços anteriores são ignorados enquanto o menu está sendo carregado. Quaisquer espaços que você utiliza para aumentar a largura da legenda de menu deve estar dentro de uma expressão DIESEL.

O próximo exemplo utiliza a mesma expressão DIESEL que a legenda e uma parte do item de menu. Ele fornece uma forma prática de inserir o dia e a data atual num desenho.

```
$(edtime,$(getvar,date),DDD", "D MON YYYY)^C^Ctext +
\\\ $M=$(edtime,$(getvar,date),DDD", "D MON YYYY);
```

Além disso, você pode utilizar uma macro DIESEL para marcar as legendas de menu suspenso ou torná-las indisponíveis. A seguinte legenda de menu suspenso exibe APAGAR indisponível, enquanto um comando está ativado. O texto está exibido normalmente quando um comando não está ativado.

```
$(if,$(getvar,cmdactive),~)ERASE
```

Você pode utilizar um método similar para posicionar uma marca ao lado de um item de menu suspenso ou alterar interativamente o caractere utilizado para a marca.

Você pode utilizar a variável de sistema CLIPBOARD para ativar ou desativar os comandos da Área de transferência no menu. Por exemplo, a seguinte expressão DIESEL desabilita o item de menu Colar especial quando a Área de transferência está vazia:

```
$(If,$(getvar, clipboard),,~)/Paste &Special...
^C^C_pastespec
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

CLIPBOARD

Indica o status da Área de transferência.

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

USERNAME

Especifica o nome do usuário.

Catálogo das funções DIESEL

A recuperação, cálculo e exibição de status são executadas por funções DIESEL. Todas as funções têm um limite de 10 parâmetros, incluindo o próprio nome da função. Se o limite for ultrapassado, você recebe uma mensagem de erro DIESEL.

+ (adição)

Retorna a soma dos números *val1*, *val2*, ..., *val9*.

```
$(+, val1 [, val2, …, val9])
```

Se a espessura atual é definida como 5, a seguinte seqüência DIESEL retorna 15.

```
$(+, $(getvar,thickness),10)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

- (subtração)

Retorna o resultado da subtração os números de *val2* a *val9* de *val1*.

```
$(-, val1 [, val2 , …, val9])
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

* (multiplicação)

Retorna o resultado da multiplicação dos números *val1*, *val2*, ..., *val9*.

```
$(*, val1 [, val2, …, val9])
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

/ (divisão)

Retorna o resultado da divisão dos números *val1* por *val2*, ..., *val9*.

```
$(/, val1 [, val2, …, val9])
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

= (igual a)

Se os números *val1* e *val2* são iguais, a seqüência retorna 1; caso contrário, retorna 0.

```
$(=, val1, val2)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

< (menor que)

Se o número *val1* é menor que *val2*, a seqüência retorna 1; caso contrário, retorna 0.

```
$(< , val1, val2)
```

A expressão a seguir obtém o valor atual de HPANG; se o valor for menor do que o valor armazenado na variável de sistema USERR1, ela retorna 1. Se o valor 10.0 é armazenado em USERR1 e a configuração atual de HPANG é 15.5, a seguinte seqüência retorna 0.

```
$(<, $(getvar,hpang),$(getvar,userr1))
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

> (maior que)

Se o número *val1* é maior que *val2*, a seqüência retorna 1; caso contrário, retorna 0.

```
$(>, val1, val2)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

!= (diferente de)

Se os números *val1* e *val2* não são iguais, a seqüência retorna 1; caso contrário, retorna 0.

```
$(!=, val1, val2)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

<= (menor ou igual a)

Se o número *val1* é menor ou igual a *val2*, a seqüência de caracteres retorna 1; caso contrário retorna 0.

```
$(<=, val1, val2)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

>= (maior ou igual a)

Se o número *val1* é maior ou igual a *val2*, a seqüência retorna 1; caso contrário, retorna 0.

```
$(>=, val1, val2)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

and

Retorna o bit lógico AND de inteiros *val1* até *val9*.

```
$(and, val1 [, val2,…, val9])
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

angtos

Retorna o valor angular no formato e precisão especificados.

```
$(angtos, value [, mode, precision])
```

Edita o *value* determinado como um ângulo no formato especificado pelo *mode* e *precision* como definido para a função análoga do AutoLISP. (Os

valores para *mode* são mostrados na seguinte tabela.) Se *mode* e *precision* forem omitidos, ela utiliza o valor atual escolhido pelo comando UNIDADES.

Valores de unidades angulares	
Valor do modo	**Formato da seqüência de caracteres**
0	Graus
1	Graus/minutos/segundos
2	Grads
3	Radianos
4	Unidades de pesquisador

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

edtime

Retorna data e hora formatadas com base em uma imagem determinada.

```
$(edtime, time, picture)
```

Edita a data Juliana do AutoCAD LT dada por *time* (obtida, por exemplo, de *$(getvar,date)* de acordo com a *imagem* dada). A *imagem* consiste em frases de formato substituídas por representações específicas da data e hora. Os caracteres não interpretáveis como frases de formato são copiados literalmente no resultado de *$(edtime)*. As frases de formato são definidas como mostrado

na seguinte tabela. Assuma que a data e hora são Sábado, 5 de Setembro de 1998 4:53:17.506.

formato de frases edtime			
Formato	**Saída**	**Formato**	**Saída**
D	5	H	4
DD	05	HH	04
DDD	Sáb	MM	53
DDDD	Sábado	SS	17
M	9	MSEC	506
MO	09	AM/PM	AM
MON	Set	am/pm	am
MES	Setembro	A/P	A
YY	98	a/p	a
AAAA	1998		

Insira a frase inteira `AM/PM` como é mostrado na tabela anterior; se `AM` é utilizado sozinha, o `A` será lido literalmente e o `M` retornará o mês atual.

Se qualquer frase `AM/PM` aparece na figura, as frases `H` e `HH` editam a hora de acordo com o relógio de 12 horas (12:00–12:59 1:00–11:59) ao invés do relógio de 24 horas (00:00-23:59).

O seguinte exemplo utiliza a data e hora da tabela anterior. Note que a vírgula deve ser incluída nas marcas das aspas porque é lida como um separador de argumentos.

```
$(edtime, $(getvar,date),DDD"," DD MES AAAA - H:MMam/pm)
```

Isto retorna o seguinte:

Sáb, 5 Set 1998 -4:53am

Se *`time`* é 0, a hora e a data no instante em que a macro externa foi executada é utilizada. Isso impede múltiplas chamadas que consomem tempo de

`$(getvar,date)` e garante que as seqüências de caracteres compostas por múltiplas macros `$(edtime)` utilizem a mesma hora.

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

eq

Se as seqüências de caracteres *`val1`* e *`val2`* são idênticas, a seqüência de caracteres retorna 1; caso contrário retorna 0.

```
$(eq, val1, val2)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

eval

Passa a seqüência de caracteres *`str`* para o avaliador DIESEL e retorna o resultado da sua avaliação.

```
$(eval, str)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

fix

Trunca o *valor* de número real em um inteiro descartando qualquer parte fracionária.

```
$(fix, value)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

getenv

Retorna o valor da variável de ambiente *varname*.

```
$(getenv, varname)
```

Se nenhuma variável com esse nome está definida, retorna a seqüência de caracteres nula.

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

getvar

Retorna o valor da variável de sistema com o *varname* determinado.

```
$(getvar, varname)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

if

Avalia expressões condicionalmente.

```
$(if, expr, dotrue [, dofalse])
```

Se *expr* é diferente de zero, ela avalia e retorna *dotrue*. Caso contrário, ela avalia e retorna *dofalse*. Observe que a ramificação não escolhida por *expr* não é avaliada.

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

index

Retorna o membro especificado de uma seqüência de caracteres delimitada por vírgula.

```
$(index, which, string)
```

Assume que o argumento *string* contém um ou mais valores delimitados pelo caractere separador de argumentos da macro, a vírgula. O argumento *which* seleciona um desses valores a ser extraído, com o primeiro item numerado como 0. Essa função é mais freqüentemente utilizada para extrair os valores de coordenadas *X*, *Y* ou *Z* de coordenadas pontos retornadas por `$(getvar)`.

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

nth

Avalia e retorna o argumento selecionado por *which*.

```
$(nth, which, arg0 [, arg1,…, arg7])
```

Se *which* é 0, nth retorna *arg0*, e assim por diante. Observe a diferença entre *$(nth)* e *$(index)*; *$(nth)* retorna um de uma série de argumentos para a função, enquanto *$(index)* extrai um valor de uma seqüência delimitada por vírgula passada como um único argumento. Os argumentos não selecionados por *which* não são avaliados.

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

or

Retorna o bit lógico OR de inteiros *val1* até *val9*.

```
$(or, val1 [, val2,…, val9])
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

rtos

Retorna o valor real no formato e na precisão especificados.

```
$(rtos, value [, mode, precision])
```

Edita o *value* determinado como um número real no formato especificado pelo *mode* e *precision* como definido para a função análoga do AutoLISP. Se *modo* e *precisão* forem omitidos, ela utiliza o valor atual selecionado com o comando UNIDADES.

Edita o *value* determinado como um número real no formato especificado por *mode* e *precision*. Se *modo* e *precisão* forem omitidos, ela utiliza os valores atuais selecionados com o comando UNIDADES.

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

strlen

Retorna o comprimento de *string* em caracteres.

```
$(strlen, string)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

substr

Retorna a subseqüência de caracteres de *string*, começando no caractere de *start* e se estendendo pelos caracteres de *length*.

```
$(substr, string, start [, length])
```

Os caracteres na seqüência são numerados a partir de 1. Se *length* é omitido, ela retorna o comprimento restante inteiro da seqüência de caracteres.

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

upper

Retorna a *string* convertida para a caixa alta de acordo com as regras do local atual.

```
$(upper, string)
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

xor

Retorna o bit lógico XOR de inteiros *val1* até *val9*.

```
$(xor, val1 [, val2,…, val9])
```

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

Mensagens de erro DIESEL

Geralmente, se você comete um erro em uma expressão DIESEL, o que houve de errado é óbvio. Dependendo da natureza do erro, a DIESEL incorpora uma indicação de erro no fluxo de saída.

Mensagens de erro DIESEL

Mensagem de erro	Descrição
$?	Erro de sintaxe (normalmente um parêntese direito ausente ou uma seqüência de caracteres desaparecida)
$*(func,??)*	Argumentos incorretos para *func*
$*(func)??*	Função *func* desconhecida
$(++)	Seqüência de caracteres de saída extensa demais;avaliação truncada

Referência rápida

Variáveis de sistema

MENUECHO

Define o eco de menu e bits de controle de prompt.

Scripts de comando e slides

6

Slides são fotos de arquivos de desenhos que podem ser usados em apresentações, para criar imagens de menus lado a lado, e para visualizar outro desenho enquanto você trabalha.

Um script lê e executa comandos de um arquivo de texto. Você pode executar um script ao iniciar o AutoCAD LT®, ou pode executar um script a partir do AutoCAD LT usando o comando SCRIPT. Um script fornece um modo fácil de criar exibições de execução contínuas para demonstração e publicidade dos produtos.

Criar slides

Os slides são capturas de arquivos de desenho. Você pode utilizar slides para fazer apresentações, criar menus personalizados de imagem lado a lado e visualizar a imagem de um outro desenho enquanto você trabalha.

Visão geral de slides

Um slide é uma captura de um desenho. Embora ele contenha uma figura do desenho em um determinado instante, ele não é um arquivo de desenho.

Não é possível importar um arquivo de slide para o desenho atual nem editar ou imprimir um slide. Pode apenas visualizá-lo.

Você pode utilizar arquivos de slide para os seguintes fins:

- Para fazer apresentações dentro do AutoCAD LT®
- Para visualizar uma captura de tela de um desenho ao trabalhar em um desenho diferente
- Para criar menus de imagem lado a lado dentro de uma caixa de diálogo

Para criar um slide, você deve salvar a vista atual no formato de slide. Um slide criado no espaço do modelo mostra apenas a viewport atual. Um slide criado no espaço do papel mostra todas as viewports visíveis e seu conteúdo. Os slides mostram apenas o que estava visível. Eles não mostram objetos em camadas que foram desativadas ou congeladas ou objetos em viewports que foram desativadas.

Quando você visualiza um arquivo de slide, ele substitui temporariamente os objetos na tela. Você pode desenhar na parte superior do arquivo de slide mas, quando alterar a vista (redesenhando, aplicando pan ou zoom), ele desaparecerá e o AutoCAD LT exibirá apenas o que você desenhou, além de todos os objetos que já existiam.

Você pode exibir slides um por um ou utilizar um script para exibir slides em seqüência. Os slides podem também ser utilizados em menus personalizados. Por exemplo, se você criar scripts que inserem blocos que contenham peças mecânicas que você utiliza com freqüência, você pode designar um menu personalizado de imagem lado a lado que irá exibir um slide para cada peça. Ao clicar na imagem do slide no menu, o AutoCAD LT insere o bloco no desenho.

Uma biblioteca de slides é um arquivo que contém um ou mais slides. Arquivos de bibliotecas de slide são utilizados na criação de menus personalizados de imagem lado a lado e para combinar vários arquivos de slide para uma administração de arquivos conveniente.

Não é possível editar um slide. É necessário alterar o desenho original e recriar o slide. Se você utilizar um monitor gráfico de baixa resolução ao criar um arquivo de slide e mais tarde atualizar para um monitor de maior resolução, ainda poderá visualizar o slide. O AutoCAD LT ajusta a imagem de acordo; entretanto, o slide não usufrui as vantagens do novo monitor até você refazer o arquivo de slide a partir do desenho original.

Para criar um slide

1. Exiba a vista que você deseja utilizar para o slide.
2. No prompt de comando, insira **mslide**.
3. Na caixa de diálogo Criar arquivo de slide, digite um nome e selecione um local para o slide.

   O AutoCAD LT sugere o nome atual do desenho como um nome padrão para o slide e automaticamente adiciona a extensão de arquivo *.sld*.
4. Clique em Salvar.

O desenho atual permanece na tela e o arquivo de slide é salvo na pasta que você especificar.

Referência rápida

Comandos

MSLIDE

Cria um arquivo de slide da viewport de modelo atual ou do layout atual.

REDRAW

Atualiza a exibição na viewport atual.

VSLIDE

Exibe um arquivo de slides de imagem na viewport atual.

Variáveis de sistema

FILEDIA

Suprime a exibição de caixas de diálogo de navegação de arquivo.

Utilitários

SLIDELIB

Compila arquivos de slide listados em um arquivo ASCII de biblioteca de slides.

Visualizar slides

Você pode visualizar slides individualmente, utilizando VSLIDE. Para visualizar uma série de slides em uma apresentação, utilize um arquivo de script.

Tenha cuidado ao utilizar comandos de edição quando visualizar um slide que for semelhante a um desenho comum. Os comandos de edição afetam o desenho atual abaixo do slide, mas não o próprio slide.

Alguns comandos podem forçar o redesenho, o que remove o slide da exibição.

Para visualizar um slide

1. No prompt de comando, insira **vslide**.

2 Na caixa de diálogo Selecionar arquivo de slide, selecione o slide a ser visualizado e clique em OK.

   A imagem do slide é exibida na área do desenho.

3 Clique no menu Vista ➤ Redesenhar.

   A imagem de slide desaparece.

Referência rápida

Comandos

REDRAW

Atualiza a exibição na viewport atual.

VSLIDE

Exibe um arquivo de slides de imagem na viewport atual.

Criar e visualizar bibliotecas de slide

Uma biblioteca de slides é um arquivo que contém um ou mais slides. Arquivos de bibliotecas de slide são utilizados na criação de menus personalizados de imagem lado a lado e para combinar vários arquivos de slide para uma administração de arquivos conveniente.

Você pode criar bibliotecas de slide a partir de arquivos de slide usando o utilitário SLIDELIB Depois que você tiver configurado a biblioteca de slides, você pode visualizar slides especificando o nome da biblioteca de slides e o slide.

Não exclua os slides originais depois de criar uma biblioteca de slides. O utilitário SLIDELIB não pode atualizar uma biblioteca de slide depois que ela for criada. Se você quiser adicionar ou excluir um slide, atualize o arquivo da lista de slides e refaça a biblioteca com SLIDELIB. Quando você refizer a biblioteca de slides, todos os arquivos de slides que você pretende incluir deverão estar disponíveis.

Para criar uma biblioteca de slides

1 Utilize um editor de texto ASCII do Windows para criar uma lista de arquivos de slides a ser incluída na biblioteca. O arquivo deve ser similar a este exemplo:

```
entrance.sld
```

```
hall.sld
stairs.sld
study.sld
balcony.sld
```

2. Nomeie e salve o arquivo como um arquivo de texto com uma extensão de arquivo *.txt*.
3. Clique no menu Iniciar (Windows) ➤ Todos os programas (ou Programas) ➤ Acessórios ➤ Prompt de comando.
4. Na janela Prompt de comando, no prompt, insira **CD <pasta de localização dos slides>** para trocar de pasta.

   Como um exemplo: **CD "c:\slides"**
5. No prompt, insira a seguinte sintaxe para criar a biblioteca de slides:

   `slidelib` *`libraryname`* `<` *`list`*`.txt`

   Por exemplo, se você nomeou o arquivo de texto *areas.txt*, você pode criar um biblioteca chamada *house.slb* digitando **slidelib house < areas.txt**. O utilitário SLIDELIB anexa a extensão de arquivo *.slb* ao arquivo de biblioteca de slides.

Para visualizar um slide em uma biblioteca de slides

1. No prompt de comando, insira **filedia**.
2. Insira **0** e pressione Enter.
3. No prompt de comando, insira **vslide**.
4. Insira **library(slidename)** para especificar o slide.

   Por exemplo, insira **house** (**balcony**) para abrir o slide *balcony*, que está armazenado no arquivo de biblioteca de slides *house*.
5. Para remover o slide da exibição, clique no menu Vista ➤ Redesenhar.

Referência rápida

Comandos

MSLIDE

Cria um arquivo de slide da viewport de modelo atual ou do layout atual.

REDRAW

Atualiza a exibição na viewport atual.

VSLIDE

Exibe um arquivo de slides de imagem na viewport atual.

Utilitários

SLIDELIB

Compila arquivos de slide listados em um arquivo ASCII de biblioteca de slides.

Criar Scripts de comando

Um script é um arquivo de texto que contém um série de comandos. Os scripts são utilizados para personalizar a inicialização e executar apresentações de slide.

Visão geral de scripts de comando

Um script é um arquivo de texto com um comando em cada linha.

É possível chamar um script na inicialização, ou é possível executar um script durante uma sessão de trabalho ao utilizar o comando SCRIPT. Um script fornece um modo fácil de criar exibições de execução contínuas para demonstração e publicidade dos produtos.

A variável de sistema BACKGROUNDPLOT deve ser definida como 0 antes que um script possa fazer a plotagem de diversos trabalhos.

Você cria arquivos de script fora do programa, utilizando um editor de texto (como o Bloco de Notas do Microsoft® Windows®) ou em um processador de texto (como o Microsoft® Word®) que possa salvar o arquivo no formato ASCII. A extensão do arquivo deve ser *.scr*.

Cada linha do arquivo de script contém um comando. Cada espaço em branco em um arquivo de script é significativo porque Barra de espaço é aceita como um terminador de comando ou de campo de dados. É necessário estar bem familiarizado com a seqüência de prompts para fornecer uma seqüência apropriada de respostas no arquivo de script.

OBSERVAÇÃO Lembre-se de que os prompts e os nomes de comando podem ser alterados em versões futuras, então você precisa revisar seus scripts ao atualizar o programa para uma versão mais recente. Por razões semelhantes, evite o uso de abreviações; a adição de comandos no futuro pode gerar ambigüidades.

Um script pode executar qualquer comando no prompt de comando exceto um comando que exibe uma caixa de diálogo. Em muitos casos, um comando que exibe uma caixa de diálogo tem uma versão alternativa do comando que exibe prompts de comando ao invés de uma caixa de diálogo.

Os arquivos de script podem conter comentários. Qualquer linha que comece com um ponto-e-vírgula (;) é considerada um comentário e é ignorada durante o processamento do arquivo de script. A última linha do arquivo deve estar em branco.

Todas as referências a nomes de arquivos longos que contêm espaços internos devem estar entre aspas duplas. Por exemplo, para abrir o desenho *my house.dwg* a partir de um script, você deve utilizar a seguinte sintaxe:

```
abrir "my house"
```

Os seguintes comandos são úteis em scripts:

'**DELAY** Fornece uma pausa cronometrada em um script (em milissegundos).

'**GRAPHSCR** Alterna da janela de texto para a área do desenho

RESUME Continua um script interrompido

RSCRIPT Repete um arquivo de script

'**TEXTSCR** Alterna para a janela de texto

Quando a entrada de um comando vem de um script, é assumido que as configurações das variáveis de sistema PICKADD e PICKAUTO são, respectivamente, 1 e 0; portanto, você não precisa verificar as configurações dessas variáveis.

Um script é tratado como um grupo, uma unidade de comandos, reversível por um único comando U. Contudo, cada comando no script produz uma entrada no registro de desfazer, o que pode tornar o processamento do script mais lento. Se você quiser, você pode utilizar DESFAZER Controle nenhum para desativar o recurso de desfazer antes de executar o script ou pode escrevê-lo no início do próprio script. Lembre-se de ativá-lo depois (DESFAZER Controle todos), quando o script for finalizado.

O script que estiver sendo executado pára quando um outro comando de script é chamado.

Criar um script que altera as configurações em um desenho

Esse script ativa a grade, define a escala de tipo de linha global para 3.0 e define a camada 0 como a camada atual com a cor vermelha.

1. Em um editor de texto, digite **grid on**.
2. Na próxima linha, insira **ltscale 3.0**.
3. Na próxima linha, insira **layer set 0 color red 0**.
4. Adicione uma linha em branco.
5. Salve o arquivo como texto ASCII (arquivo TXT), com uma extensão de arquivo *.scr*.

   O arquivo de script pode conter comentários, como se segue:

```
; Ativar grade
grade ativada
; Definir escala para tipos de linha
Escalatl 3.0
; Definir camada atual e sua cor
camada definida para 0 cor vermelha 0

; Linha em branco acima para terminar o comando CAMADA
```

Referência rápida

Comandos

ATRASO

Cria uma pausa cronometrada em um script.

TELAGRAFICA

Alterna da janela de texto para a área do desenho.

RESUME

Continua um script interrompido.

RSCRIPT

Repete um arquivo de script.

SCRIPT

Executa uma seqüência de comandos a partir de um arquivo de script.

TEXTSCR

Abre a janela de texto.

VSLIDE

Exibe um arquivo de slides de imagem na viewport atual.

Executar scripts na inicialização

Um script executado na inicialização pode abrir um desenho e alterar suas configurações.

Suponha que toda vez que você começa um novo desenho, você ativa a grade, define a escala global do tipo de linha para 3.0 e define uma camada 0 como a camada atual, com a cor vermelha. Você pode fazer isso utilizando um modelo de desenho, mas também poderia fazer isso com o seguinte script e armazená-lo em um arquivo de texto denominado *setup. scr*.

```
grade ativada
Escalatl 3.0
camada definida para 0 cor vermelha 0
```

A primeira linha ativa a grade. A segunda linha configura a escala global para tipos de linha. A terceira linha configura a camada atual para camada 0 e configura sua cor padrão para vermelho. O AutoCAD LT assume que no script que você quer usar a versão do comando CAMADA exibe prompts de comando em vez da versão de caixa de diálogo. O resultado é equivalente a inserir **-camada** no prompt de comando. A quarta linha está em branco, finalizando CAMADA

Você poderia executar um script na inicialização para abrir um desenho utilizando a seguinte sintaxe na caixa de diálogo Executar:

```
ACADLT drawing_name /b setup
```

Todos os nomes de arquivo que contêm espaços internos devem estar em aspas duplas, por exemplo `"guest house"`.

Você pode especificar a vista exibida quando o desenho é aberto utilizando o parâmetro /v e o nome da vista. O parâmetro /b e o arquivo de script devem ser o último parâmetro listado.

Incluir as extensões de arquivo *.exe*, *.dwg*, *.dwt*, e *.scr* é opcional. Se o AutoCAD LT não pode encontrar o arquivo de script, o AutoCAD LT informa que o arquivo não pode ser aberto.

Para executar o mesmo script na inicialização mas criar um novo desenho utilizando o arquivo *MyTemplate.dwt* como modelo, digite o seguinte na caixa de diálogo Executar:

```
ACADLT /t MyTemplate /b setup
```

Esse comando cria um novo desenho e ativa uma seqüência de comandos de configuração do arquivo *setup.scr*. Quando a execução do script é concluída, o prompt do comando é exibido.

Se deseja utilizar o modelo padrão para o novo desenho, você pode omitir o parâmetro /t e o nome do arquivo de modelo.

OBSERVAÇÃO Você não poderá utilizar mais esse método para iniciar um novo desenho e nomeá-lo. Nomeie o desenho ao salvá-lo.

Para executar um script na inicialização

1. Clique no menu Iniciar (Windows) ➤ Executar.
2. Na caixa de diálogo Executar, insira **acadlt** **drawing_name** **/b** **script_name**.

   Para iniciar um novo arquivo, ao invés de um nome de arquivo de desenho, insira a chave /t e o nome do arquivo de modelo: **/t** **template_drawing**.

   Para abrir um arquivo de desenho em uma visualização específica, insira a chave /v e o nome da visualização: **/v** **view_name**.

   O nome do arquivo de script deve ser o último parâmetro listado. As extensões de arquivo são opcionais.
3. Clique em OK.

   O AutoCAD LT abre o desenho e executa os comandos no arquivo de script. Quando o script é concluído, o prompt do comando é exibido.

Executar apresentações de slides a partir de scripts

Scripts são úteis para a criação de apresentações de slides.

Scripts são úteis para a criação de apresentações de slides. Geralmente, a velocidade com que você pode exibir slides é limitada pelo número de vezes que o AutoCAD LT deve acessar o disco para ler o arquivo de slides. Você pode, entretanto, pré-carregar o próximo slide do disco para a memória enquanto a sua audiência está visualizando o slide atual e, então, rapidamente exibir o novo slide da memória.

Para pré-carregar um slide, coloque um asterisco antes do nome do arquivo em VSLIDE. O próximo comando VSLIDE detecta que um slide fora pré-carregado e o exibe sem perguntar por um nome de arquivo.

O tempo de acesso ao disco para carregar o próximo slide sobrepõe o tempo de visualização para o slide atual. Você pode especificar pausas adicionais com o comando DELAY Cada unidade de pausa é equivalente a um milissegundo.

Para interromper a repetição de um script, pressione Esc. Você pode continuar o script com RESUME.

Se o script for executado por bastante tempo, é recomendado que você utilize DESFAZER Controle nenhum para desativar o arquivo de registro Desfazer.

Para executar apresentações de slide a partir de scripts

1. Crie um arquivo de biblioteca de slides como descrito em Para criar uma biblioteca de slides na página 374.
2. Crie um arquivo de script utilizando um editor de texto ASCII, como mostrado em Criar um script que pré-carrega slides na página 381.
3. No prompt de comando, insira **script**.
4. Na caixa de diálogo Selecionar arquivo de script, selecione um arquivo de script e clique em Abrir.

Criar um script que pré-carrega slides

Nesse exemplo de script que exibe três slides (arquivos *slide1*.*sld*, *slide2*.*sld* e *slide3*.*sld*), o tempo necessário para acessar a unidade de disco e carregar o próximo slide na memória sobrepõe o tempo de visualização para o slide atual.

1. Na primeira linha do script, insira **vslide slide1**.

   A primeira linha inicia a apresentação do slide e carrega *slide1*.
2. Na segunda linha, insira **vslide *slide2**.

   O asterisco (*) precedendo o nome do slide na segunda linha pré-carrega *slide2*.
3. Na terceira linha, insira **delay 2000**.

   A terceira linha especifica uma pausa de 2000 milissegundos para permitir que a audiência visualize o *slide1*.
4. Na quarta linha, insira **vslide**. Na quinta linha, insira **vslide *slide3**. Na sexta linha, insira **delay 2000**.

A quarta, quinta e sexta linhas exibem o *slide2*, pré-carregam o *slide3* e especificam uma pausa para a visualização do *slide2*.

5. Na sétima linha, insira **vslide**. Na oitava linha, insira **delay 3000**.

   A sétima e a oitava linhas exibem o *slide3* e especificam uma pausa para a visualização do *slide3*.

6. Na última linha, insira **rscript** para repetir o script.

7. Para interromper a repetição de um script, pressione Esc. Para continuar o script, digite **resume**.

   O script pode conter comentários, como se segue:

```
; Iniciar apresentação de slide, carrega SLIDE1
VSLIDE SLIDE1
; Pré-carregar SLIDE2
VSLIDE *SLIDE2
; Permitir que a audiência visualize SLIDE1
PAUSA 2000
; Exibir SLIDE2
VSLIDE
; Pré-carregar SLIDE3
SLIDEV *SLIDE3
; Permitir que a audiência visualize SLIDE2
PAUSA 2000
; Exibir SLIDE3
VSLIDE
; Permitir que a audiência visualize SLIDE3
DELAY 3000
; Ciclo
RSCRIPT
```

Referência rápida

Comandos

ATRASO

Cria uma pausa cronometrada em um script.

TELAGRAFICA

Alterna da janela de texto para a área do desenho.

RESUME

Continua um script interrompido.

RSCRIPT

Repete um arquivo de script.

SCRIPT

Executa uma seqüência de comandos a partir de um arquivo de script.

TEXTSCR

Abre a janela de texto.

VSLIDE

Exibe um arquivo de slides de imagem na viewport atual.

Migrar e transferir arquivos e configurações personalizadas

7

Nesta seção, você aprende a migrar de versões anteriores e a transferir configurações e arquivos personalizados entre estações de trabalho executando a mesma versão.

Se você tem uma versão anterior do AutoCAD LT instalada em seu sistema, poderá instalar uma versão mais nova do AutoCAD LT e manter outras versões do programa no mesmo sistema. Isto é chamado de uma instalação *lado a lado*.

Se você comprou um versão *atualizada* do AutoCAD LT, será preciso desinstalar a versão anterior dentro de 120 dias após a instalação do produto mais novo. Consulte o contrato de licença para obter mais informações.

Migrar configurações e arquivos personalizados de versões anteriores

Migre arquivos e configurações personalizadas de versões anteriores do AutoCAD LT para sua nova versão.

Os seguintes métodos estão disponíveis:

- Use a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas para migrar perfis de usuários, arquivos CUI e CUIx e outros tipos de arquivo e configurações personalizadas. A caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas é

exibida na primeira vez que você inicia o AutoCAD LT após uma atualização; também é possível acessá-la no menu Iniciar do Windows.

- Migre manualmente arquivos e configurações personalizados nas seguintes formas:
  - Transferir elementos de personalização entre arquivos CUI
  - Exportar e importar as paletas de ferramentas e grupos de paletas de ferramentas
  - Copiar arquivos de tipo de linha (LIN), o padrão de hachura (PAT) ou aliases de comando (PGP) personalizados ou alterados

OBSERVAÇÃO Migre arquivos e configurações personalizadas assim que possível após instalar uma nova versão do produto para não substituir a nova personalização.

Ferramentas de migração

A Autodesk oferece uma faixa de ferramentas que ajuda na migração de arquivos e configurações personalizadas.

Use as seguintes ferramentas para migrar configurações personalizadas de uma versão do AutoCAD LT para outra ou entre versões semelhantes em diferentes estações de trabalho.

Migrar entre diferentes versões

As ferramentas a seguir podem ser utilizadas para migrar a personalização entre diferentes versões:

- **Caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas**. Migra perfis de usuários, arquivos CUI e CUIx, arquivos da paleta de ferramentas (ATC), arquivos do AutoCAD LT e arquivos de tipos de linha definidos pelo usuário (LIN), arquivos de padrão de hachura (PAT) e arquivo *acadlt.pgp* que contém aliases de comando. Para obter mais informações sobre a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas, consulte Migrar configurações personalizadas na página 389.
- **Editor Personalizar a interface do usuário (CUI)**. Transfira configurações entre diferentes versões *ou* entre versões semelhantes em diferentes estações de trabalho. O CUI Editor converte o menu herdado (MNU e MNS) e os arquivos CUI para o formato CUIx, enquanto deixa inalterado o arquivo

original. Para obter mais informações sobre o formato de arquivo CUIx e como a migrar arquivos de menu e CUI, consulte Personalização da interface do usuário na página 43.

Transferir configurações entre estações de trabalho

As ferramentas a seguir podem ser utilizadas para transferir personalizações entre diferentes estações de trabalho com a mesma versão:

- **Exportação/Importação AutoCAD LT 2012 Configurações**. Fornece a maneira mais simples de criar um pacote de transferência de todas as suas configurações personalizadas para importar para outra estação de trabalho executando a *mesma* versão do AutoCAD LT. Você também pode usar esta ferramenta para criar um backup de suas configurações personalizadas. Para obter mais informações sobre como exportar e importar pacotes de transferência, consulte Exportar e importar configurações personalizadas da mesma versão na página 399.
- **Editor Personalizar a interface do usuário (CUI)**. Transfere as configurações entre diferentes estações de trabalho.

Redefinir configurações para padrão

Redefine a configuração do AutoCAD LT para o estado padrão. Esta é uma forma fácil de desfazer uma migração ou de descartar alterações de personalização efetuadas após a instalação. Para obter mais informações sobre restaurar as configurações padrão do AutoCAD LT, consulte Redefinir configurações para padrão na página 397.

Outros conversores

- . Converte arquivos DWG de uma versão para outra. Você também pode usar o comando CONVERTERDWG no AutoCAD LT.

Determina como migrar configurações personalizadas

Migrar as configurações personalizadas de uma versão anterior pode ajudá-lo a usar a versão mais recente muito mais cedo.

A caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas simplifica o processo de migrar configurações personalizadas e arquivos de uma versão anterior. Para obter informações sobre a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas, consulte Migrar configurações personalizadas na página 389.

Para obter mais controle sobre as configurações personalizadas, os arquivos ou peças de arquivos migrados, consulte:

- **Alterações na Interface do Usuário.** A caixa de diálogo Migrar Configurações Personalizadas migra os arquivos MNU, MNS, CUI ou CUIx associados aos perfis de usuário da versão anterior. Todos os elementos da interface do usuário personalizada são migrados para frente e mesclados com aqueles nos arquivos de entrega conforme for necessário.

  OBSERVAÇÃO Somente arquivos de personalização de menu que fazem parte de um perfil de usuário ou como um arquivo de personalização parcial em um arquivo CUI ou CUIx são migrados com a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas. Qualquer outro menu ou arquivo de personalização não é migrado automaticamente.

  Se você deseja controlar quais elementos da interface do usuário são migrados para a nova versão, é possível utilizar a guia do editor Personalizar a interface do usuário (CUI). Para obter informações sobre como transferir os elementos da interface do usuário com o Editor CUI, consulte Transferir e migrar a personalização na página 341.

- **Arquivos Personalizados.** A caixa de diálogo Migrar Configurações Personalizadas pode mesclar as alterações feitas para os arquivos de tipo de linha de entrega (LIN), padrão de hachura (PAT), arquivos de parâmetro (PGP) e paleta de ferramentas (ATC), com os novos arquivos que são fornecidos com o produto.
  Se você não deseja todas as alterações feitas para esses arquivos, é preciso editar cada arquivo individualmente utilizando um editor de texto ASCII ou a Janela de paletas de ferramentas.

- **Paletas de ferramentas e grupos de paletas de ferramentas.** A caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas pode migrar as paletas de ferramentas e os grupos de paletas de ferramentas para a nova versão. As paletas de ferramentas personalizadas e suas alterações são fornecidas com o AutoCAD LT 2010 ou são posteriormente mescladas com as paletas de ferramentas na nova versão. Na migração do AutoCAD LT 2009 ou de versões anteriores, somente paletas de ferramentas criadas pelo usuário são migradas (as alterações executadas nas paletas de ferramentas fornecidas com o produto devem ser refeitas).
  Se você não deseja todas as paletas de ferramentas ou grupos de paletas de ferramentas a partir de uma versão anterior, é possível importar e exportar manualmente os itens que você deseja na nova versão usando a caixa de diálogo Personalizar. Na versão anterior, exiba a caixa de diálogo Personalizar e, de forma seletiva, exporte as paletas de ferramentas e os

grupos de paletas de ferramentas que você deseja levar para a nova versão. A seguir, na nova versão do produto, utilize a caixa de diálogo Personalizar para importar as paletas de ferramentas e os grupos de paletas de ferramentas exportados da versão anterior.

Migrar configurações personalizadas

Se você instala o AutoCAD LT em um computador onde uma versão anterior do produto está instalada, pode migrar algumas configurações personalizadas da versão anterior para a nova versão.

A migração pode ser executada manualmente ou com a ajuda da caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas. Para obter mais informações sobre quais opções é possível migrar ou sobre como migrar os arquivos e as configurações personalizadas de uma versão anterior manualmente, consulte Determina como migrar configurações personalizadas na página 387.

A caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas inclui as seguintes opções:

Perfis do usuário

Os perfis de usuário contêm as configurações do ambiente de desenho. Essas configurações incluem a janela de desenho cor, o tamanho do cursor, a fonte da janela de linha de comando e o dicionário a ser utilizado na correção ortográfica.

Os perfis de usuário também incluem as pastas onde o AutoCAD LT procura por arquivos de suporte, drivers, menus e outros arquivos. Se os arquivos personalizados estão em local diferente do local padrão do AutoCAD LT, o caminho para o local é migrado. Os arquivos nessas localizações não são migrados.

OBSERVAÇÃO Se você efetuou alterações nos arquivos de configuração de plotadora parcial (PC3) que estão localizados em uma pasta personalizada, esses arquivos são migrados para a pasta *AutoCAD LT PC3*, que está localizada sob sua pasta personalizada *PC3*. Os arquivos PC3 são migrados para uma pasta separada, para manter a retro compatibilidade com versões anteriores do AutoCAD LT.

Arquivos CUI Os dados desses arquivos definem como os elementos da interface do usuário no AutoCAD 2006 e posterior foram organizados. Esses elementos incluem: paletas, painéis da faixa de opções e guias, menus, barras de ferramentas e muitos outros. Com base na versão que estiver sendo migrada, a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas procurará os arquivos CUI ou CUIx.

OBSERVAÇÃO Os perfis de usuário devem ser selecionados para migração para migrar arquivos CUI.

Arquivos MNU/MNS Os dados desses arquivos definem os elementos da interface do usuário no AutoCAD 2005 e em versões anteriores. Estes elementos incluem: barras de ferramentas, menus suspensos e de grupos de imagem e muitos outros. A caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas procura por arquivos MSN primeiro e, a seguir, por arquivos MNU.

OBSERVAÇÃO Os perfis de usuário devem ser selecionados para migração para migrar arquivos MNU/MNS.

Ícones definidos pelo usuário Esses arquivos são normalmente referido por comandos armazenado em um arquivo CUI ou CUIx e armazenados na pasta definida sob o nó de localização de ícone personalizado na guia Arquivos da caixa de diálogo Opções.

OBSERVAÇÃO Os perfis de usuário devem ser selecionados para migração para migrar Ícones definidos pelo usuário.

Arquivos da paleta de ferramentas/Arquivos da paleta de ferramentas definidos pelo usuário Esses arquivos contêm um conjunto de ferramentas padrão definidas pelo usuário que são fornecidas com o AutoCAD LT.

OBSERVAÇÃO Os perfis de usuário devem ser selecionados para migração para migrar paletas de ferramentas.

- **Arquivos da Paleta de Ferramentas Definida pelo Usuário.** Arquivos da paleta de ferramentas personalizadas que foram criados em AutoCAD LT 2009 e anterior podem ser migrados. No entanto, as paletas de ferramentas que são fornecidas com o AutoCAD LT 2009 e com versões anteriores não são migradas.
  Se ferramentas personalizadas foram adicionadas a uma paleta de ferramentas fornecidas com o AutoCAD LT 2009 ou versões anteriores, as ferramentas não são migradas e precisam ser adicionadas de volta às paletas de ferramentas fornecidas com o AutoCAD LT 2012.
- **Arquivos da paleta de ferramentas.** As paletas de ferramentas criadas ou editadas com o AutoCAD LT 2010 ou posterior podem ser migradas para o AutoCAD LT 2012.

OBSERVAÇÃO Não é recomendado copiar os arquivos da paleta de ferramentas (ATC) entre versões. Copiar os arquivos da paleta de ferramentas de uma versão para outra pode potencialmente causar problemas ao migrar para uma futura versão.

Ao migrar paletas de ferramentas, os grupos de paletas de ferramentas personalizadas são mesclados com os grupos de paletas da ferramentas padrão que são fornecidos com o AutoCAD LT.

OBSERVAÇÃO Os grupos de paletas de ferramentas criadas com o AutoCAD LT 2008 ou com versões posteriores são migrados, mas as referências às paletas de ferramentas do AutoCAD LT fornecidas de uma versão anterior podem ser perdidas.

Arquivos de linha definidos pelo AutoCAD LT

Os tipos de linha definidos pelo usuário a partir desses arquivos LIN são adicionados a uma seção definida pelo usuário dos arquivos com o mesmo nome na nova versão.

Arquivos de linha definidos pelo usuário

Esses arquivos LIN são copiados da versão anterior para a nova versão.

Padrões de hachura definidos pelo AutoCAD LT

Os padrões de hachura definidos pelo usuário a partir desses arquivos PAT são adicionados a uma seção definida pelo usuário dos arquivos com o mesmo nome na nova versão.

Padrões de hachura definidos pelo usuário

Esses arquivos PAT são copiados da versão anterior para a nova versão.

Acadlt.pgp

Os aliases de comando definidos pelo usuário a partir deste arquivo são adicionados à seção do arquivo definida pelo usuário com o mesmo nome na nova versão.

Lista de arquivos migrados

A tabela a seguir lista os tipos de arquivos e os tipos de arquivos que são migrados com a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas. Uma descrição de cada arquivo e detalhes do arquivo também são listados para ajudá-lo a decidir se deseja ou não migrar um arquivo.

Arquivos migrados com a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas

Nome do arquivo	Descrição do arquivo	Detalhes
*.*atc*	Define uma paleta de ferramenta e suas ferramentas.	As paletas de ferramentas definidas pelo usuário e as ferramentas novas ou modificadas em uma paleta de ferramentas padrão do AutoCAD LT são migradas se você migrar do AutoCAD LT 2010 ou posterior.

Arquivos migrados com a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas		
Nome do arquivo	**Descrição do arquivo**	**Detalhes**
		As paletas de ferramentas definidas pelo usuário e criadas em versões anteriores ao AutoCAD LT 2010 são migradas, exceto as alterações feitas na entrega das paletas de ferramentas.
**.lin*	Armazena os tipos de linha definidos pelo usuário.	Os arquivos de tipos de linha definidos pelo usuário são migrados.
acadlt.lin	Contém definições de tipos de linhas padrão (um arquivo de biblioteca do AutoCAD LT).	O próprio arquivo não é migrado. No entanto, quaisquer tipos de linhas que foram criados nesse arquivo são migrados para o arquivo *acadlt.lin* do AutoCAD LT, na seção do arquivo *Tipos de linha definidos pelo usuário*.
acadltiso.lin	Contém definições de tipos de linhas métricas (um arquivo de biblioteca do AutoCAD LT).	O próprio arquivo não é migrado. No entanto, quaisquer tipos de linhas que foram criados nesse arquivo são migrados para o arquivo *acadltiso.lin* do AutoCAD LT, na seção do arquivo *Tipos de linha definidos pelo usuário*.
**.pat*	Armazena os padrões de hachura definidos pelo usuário.	Os arquivos de padrão de hachura definidos pelo usuário são migrados.
acadlt.pat	Contém definições de hachura padrão (um arquivo de biblioteca do AutoCAD LT).	O próprio arquivo não é migrado. No entanto, quaisquer definições de hachura que foram criadas nesse arquivo são copiadas para o arquivo *acadlt.pat* do AutoCAD LT, na seção do arquivo *Definições de hachura definidos pelo usuário*.
acadltiso.pat	Contém definições de hachura métricas (um arquivo de biblioteca do AutoCAD LT).	O próprio arquivo não é migrado. No entanto, quaisquer definições de hachura métricas que foram criadas

Arquivos migrados com a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas

Nome do arquivo	Descrição do arquivo	Detalhes
		nesse arquivo são copiadas para o arquivo *acadltiso.pat* do AutoCAD LT, na seção do arquivo *Definições de hachura definidos pelo usuário*.
acadlt.pgp	Armazena os comandos do shell e definições de alias de comando (um arquivo de parâmetros de programa em formato de texto ASCII).	O próprio arquivo não é migrado. No entanto quaisquer aliases de comando criados nesse arquivo são copiados para o arquivo *acadlt.pgp* do AutoCAD LT.
*.*mnu*	Contém personalização de menu de uma versão anterior ao AutoCAD 2006.	O próprio arquivo não é migrado. No entanto, uma cópia do arquivo é criada e, em seguida, convertida para um arquivo CUIx com o mesmo nome. O novo arquivo CUIx é armazenado na mesma pasta do arquivo CUIx principal. Um arquivo MNU é convertido quando um arquivo MNS com o mesmo nome não é localizado.
*.*mns*	Contém personalização de menu de uma versão anterior ao AutoCAD 2006.	O próprio arquivo não é migrado. No entanto, uma cópia do arquivo é criada e, em seguida, convertida para um arquivo CUIx com o mesmo nome. O novo arquivo CUIx é armazenado na mesma pasta do arquivo CUIx principal. Um arquivo MNS é convertido, mesmo se o arquivo MNU com o mesmo nome estiver ou não presente.
*.*cui*	Contém a personalização do AutoCAD 2006 ao AutoCAD LT 2009.	O próprio arquivo não é migrado. No entanto, uma cópia do arquivo é criada e, em seguida, convertida para um arquivo CUIx com o mesmo nome. O novo arquivo CUIx é armaze-

Arquivos migrados com a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas		
Nome do arquivo	**Descrição do arquivo**	**Detalhes**
		nado na mesma pasta do arquivo CUIx principal. Arquivos CUI corporativos não são migrados automaticamente. Você precisa efetuar a migração manualmente.
**.cuix*	Contém a personalização do AutoCAD LT 2010 e posterior.	Se o arquivo CUIx é fornecido com o produto, as alterações personalizadas efetuadas no arquivo são migradas para a versão mais nova do arquivo CUIx. Se o arquivo CUIx não for fornecido com o produto, o arquivo é migrado e copiado para o local do arquivo CUIx principal, a não ser que o arquivo CUIx esteja em um local de rede. Nesse caso, o arquivo é migrado, mas não é copiado para o local do arquivo CUIx principal. Arquivos CUIx corporativos não são migrados automaticamente. Você precisa efetuar a migração manualmente.

Antes dos arquivos MNU, MNS, CUI e CUIx serem migrados, uma cópia de backup de cada arquivo é salva no seguinte diretório:

- (Windows XP) *<unidade>:\Documents and settings\<perfil do usuário>\Dados de aplicativos\Autodesk\<versão do produto><número da versão>\<idioma>\Arquivos personalizados da versão anterior*
- (Windows Vista ou Windows 7) *<unidade>:\Usuários\<perfil do usuário>\Dados de aplicativos\Autodesk\<versão do produto>\<número da versão>\<idioma>\Arquivos personalizados da versão anterior*

OBSERVAÇÃO Outros arquivos e configurações personalizados podem ser migrados usando as ferramentas de migração da Autodesk. Para obter mais informações, consulte Ferramentas de migração na página 386.

Para migrar configurações personalizadas ao iniciar o AutoCAD LT

1. Inicie o AutoCAD LT.
2. Na caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas, na lista suspensa Migrar configurações de, selecione a versão do AutoCAD LT da qual deseja migrar suas configurações personalizadas.
3. Na caixa Configurações e arquivos para migrar, selecione os arquivos personalizados que deseja migrar.
4. Clique em OK.
5. Na mensagem Migrar configurações personalizadas, clique em OK para visualizar o arquivo de registro ou clique em No se você não deseja visualizar o arquivo de registro agora.

   OBSERVAÇÃO Você pode visualizar o arquivo de registro posteriormente. Para obter informações sobre como acessar o arquivo de registro posteriormente, consulte Visualizar o arquivo de registro de migração na página 396.

Cada vez que a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas é usada, o AutoCAD LT redefini o arquivo CUIx padrão do programa da pasta *UserDataCache* e, em seguida, migra quaisquer personalizações feitas em uma versão anterior adiante.

Para migrar configurações personalizadas a partir do menu Iniciar (Windows)

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ AutoCAD LT 2012 ➤ Migrar configurações personalizadas ➤ Migrar de uma versão anterior.
   - (Windows Vista e Windows 7) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os Programas ➤ Autodesk ➤ AutoCAD LT 2012 ➤ Migrar configurações personalizadas ➤ Migrar de uma versão anterior.
2. Na caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas, na lista suspensa Migrar configurações de, selecione a versão do AutoCAD LT da qual deseja migrar suas configurações personalizadas.

3 Na caixa Configurações e arquivos para migrar, selecione os arquivos personalizados que deseja migrar.

4 Clique em OK.

5 Na mensagem Migrar configurações personalizadas, clique em OK para visualizar o arquivo de registro ou clique em No se você não deseja visualizar o arquivo de registro.

OBSERVAÇÃO Os menus suspensos que são migrados de um arquivo MNU/MNS para um arquivo CUIx precisam ser adicionados a um espaço de trabalho.

Visualizar o arquivo de registro de migração

O arquivo de registro da migração (*migration.xml*) fornece informações específicas sobre quaisquer configurações ou arquivos que não foram migrados com êxito para o AutoCAD LT.

O arquivo de registro mostram todos os arquivos que foram copiados com êxito de uma versão anterior para o AutoCAD LT mais novo. Ele também fornece informações sobre os arquivos que não foram migrados com êxito. Utilize o registro para solucionar problemas se houverem resultados indesejados ou inesperados em seus perfis do AutoCAD LT.

Após utilizar a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas para migrar configurações e arquivos personalizados, uma mensagem é exibida da qual é aberto o arquivo de registro de migração. Você pode visualizar o arquivo de registro nesse momento. Você também pode navegar até o arquivo e visualizar os detalhes do registro em outro momento.

Para localizar e visualizar o arquivo de registro de migração

1 No Windows Explorer, navegue até o seguinte local:

- (Windows XP) *<unidade>:\Documents and Settings\<nome do perfil do usuário>\Dados de aplicativos\Autodesk\<número da versão>\<idioma>\Migração*
- (Windows Vista ou Windows 7) *<unidade>:\Usuários\<perfil do usuário>\Dados de aplicativos\Autodesk\<versão do produto>\<número da versão>\<idioma>\Migração*

2 Clique duas vezes em *migration.xml* para abrir o arquivo e visualizar os detalhes de sua migração.

Redefinir configurações para padrão

A partir do menu inicial do Windows, redefina a configuração do AutoCAD LT para seu estado padrão.

Esta é uma forma fácil de desfazer uma migração ou de descartar alterações de personalização efetuadas após a instalação.

A entrada de registro do Windows a seguir é removida durante a Redefinição:

- HKEY_CURRENT_USER\Software\Autodesk\AutoCAD LT\R17\ACADLT-A001:409
  O valor A001:409 varia com base em qual produto e idioma estão sendo instalados. Por exemplo, A001:804 representa a versão Chinês simplificado do AutoCAD LT.

OBSERVAÇÃO Não é recomendado editar o registro de Windows diretamente.

As seguintes pastas do usuário são removidas durante a reinicialização:

- Pasta raiz móvel
  - (Windows XP) *<unidade>:\Documents and Settings\<nome do usuário>\Application Data\Autodesk\AutoCAD LT 2012\<número da versão>\<idioma>*
  - (Windows Vista e Windows 7) *<unidade>:\Users\<nome do usuário>\AppData\Roaming\Autodesk\AutoCAD LT 2012\<número da versão>\<idioma>*
- Pasta raiz local
  - (Windows XP) *<unidade>:\Documents and Settings\<nome do usuário>\Local Settings\Application Data\Autodesk\AutoCAD LT 2012\<número da versão>\<idioma>*
  - (Windows Vista e Windows 7) *<unidade>:\Users\<nome do usuário>\AppData\Local\Autodesk\AutoCAD LT 2012\<número da versão>\<idioma>*

OBSERVAÇÃO A migração de uma pasta criada usando a caixa de diálogo Migrar configurações personalizadas ou a importação de um pacote de transferência não é removida durante a redefinição.

Arquivos de backup

Se você escolher fazer o backup de arquivos e configurações personalizadas antes de redefinir o AutoCAD LT, todos os arquivos nas pastas raiz locais e móveis são armazenadas com as seguintes exceções:

- **.tmp* – arquivos temporários
- **.err* – arquivos de erro
- **.cache* – arquivos de cache material
- *support.cdc* – arquivos de cache DesignCenter
- **.cfg* e **.dhlp* – arquivos gerados automaticamente
- **.mnr* – arquivos de recursos do menu

Para redefinir as configurações do AutoCAD LT para padrão

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ AutoCAD LT 2012 ➤ Redefinir as configurações padrão
   - (Windows Vista e Windows 7) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os Programas ➤ Autodesk ➤ AutoCAD LT 2012 ➤ Redefinir as configurações padrão
2. Na caixa de mensagem Redefinir as Configurações - Backup, faça um dos seguintes:
   - Clique em Fazer Backup e Redefinir configurações personalizadas para arquivar as configurações e os arquivos personalizados atuais antes de redefinir o AutoCAD LT
     Na caixa de diálogo Backup das configurações personalizadas, especifique um nome e localização para salvar o arquivo ZIP que contém a cópia de backup de suas configurações e arquivos personalizados. Clique em Save.
   - Clique em Redefinir as configurações personalizadas para não criar uma cópia de backup de suas configurações e arquivos personalizados atuais antes de redefinir o AutoCAD LT.
3. Na caixa de mensagem Redefinir configurações - Confirmação, clique em OK.

Se você escolhe fazer backup de suas configurações e arquivos personalizados, a localização e o nome do arquivo especificado serão exibidos.

4 Personalize o ambiente do produto como for necessário.

Exportar e importar configurações personalizadas da mesma versão

Você pode exportar suas configurações personalizadas entre sistemas que executam a mesma versão de um produto do AutoCAD LT ou exportar as configurações personalizadas e posteriores importando-as novamente no mesmo computador se precisar reinstalar o AutoCAD LT.

Ao exportar configurações personalizadas, um pacote de transferência é criado e contém um arquivo XML. Esse arquivo contém as configurações personalizadas, uma listagem de arquivos personalizados a partir de localizações locais usadas com o AutoCAD LT e, opcionalmente, arquivos personalizados em locais de rede.

O pacote de transferência é um arquivo no formato ZIP, portanto, tem a extensão ZIP. Durante o processo de importação, você seleciona o arquivo ZIP que contém as configurações personalizadas exportadas que deseja mesclar em seu computador.

A tabela a seguir lista os tipos de arquivo de uso mais comum incluídos no pacote de transferência que é criado na caixa de diálogo Exportar configurações personalizadas.

Os tipos de arquivo mais comuns incluídos no pacote de transferência

Nome do arquivo	Descrição do arquivo
*.*atc*	As ferramentas definidas em uma paleta de ferramentas e o catálogo de paletas de ferramentas.
*.*aws*	Ordem em que são exibidas as ferramentas em uma paleta de ferramentas e outras configurações locais. O arquivo não é migrado de versão para versão, mas sim de uma estação de trabalho para outra com o pacote de transferência.
*.*bmp*	Imagem usada para um comando em um arquivo de personalização.

Os tipos de arquivo mais comuns incluídos no pacote de transferência

Nome do arquivo	Descrição do arquivo
*.*ctb*	Configurações usadas para controlar a aparência de objetos ao plotar. As configurações são organizadas pelas cores do sistema Color Index (ACI) do AutoCAD LT.
*.*cuix*	Informações para comandos e elementos da interface do usuário.
*.*cus*	Entradas do dicionário personalizado.
*.*fmp*	Informações sobre mapeamentos de fontes para fontes True Type usadas no editor de texto no local.
*.*ini*	Definições de configuração para alguns recursos.
*.*lin*	Definições de tipo de linha.
*.*pat*	Definições de padrão de hachura.
*.*pc3*	Informações de configuração para uma plotadora ou impressora.
*.*pgp*	Comandos shell e definições de alias de comando.
*.*pmp*	Configurações de calibragem e tamanho de papel que são usadas com um arquivo PC3.
*.*shx*	Informações sobre caracteres de texto ou formas usadas com definições de tipo de linha.
*.*stb*	Configurações usadas para controlar a aparência de objetos ao plotar. As configurações são agrupadas em nomes que podem ser atribuídos a uma camada ou objeto.
*.*xml*	Informações sobre os perfis do usuário no produto e nos locais originais dos arquivos no pacote de exportação.

A tabela a seguir lista os tipos de arquivo de uso que não estão incluídos no pacote de transferência que é criado na caixa de diálogo Exportar configurações personalizadas.

Alguns tipos de arquivos não incluídos no pacote de transferência

Nome do arquivo	Descrição do arquivo
*.*mnr*	Imagens de recursos para um arquivo de personalização. Precisam ter o mesmo nome do arquivo de personalização para serem carregadas pelo produto. O arquivo não é incluído por ser auto gerado pelo produto quando este não estiver presente.
*.*unt*	Definições de unidades para converter um valor de um tipo de unidade para outro.

Exportar configurações personalizadas

Ao exportar as configurações personalizadas, os arquivos de personalizados são armazenados localmente e todos os perfis do usuário são exportados para o pacote de transferência.

Você tem a opção de incluir arquivos personalizados que estão armazenados em locais de rede. Durante a criação do pacote de transferência, você não tem nenhum controle sobre quais tipos de arquivos são incluídos no pacote de transferência.

A caixa de diálogo Exportar configurações personalizadas é usada para criar o pacote de transferência para que possa ser importado em outro computador ou no mesmo computador que esteja executando a mesma versão do produto.

OBSERVAÇÃO Você precisa iniciar o AutoCAD LT ao menos uma vez antes de poder exportar configurações personalizadas para um pacote de transferência.

Para exportar configurações personalizadas

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ AutoCAD LT 2012 ➤ Migrar configurações personalizadas ➤ Exportar configurações do AutoCAD LT.
   - (Windows Vista e Windows 7) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os Programas ➤ Autodesk ➤ AutoCAD LT 2012 ➤ Migrar

configurações personalizadas ➤ Exportar configurações do AutoCAD LT.

2. Na caixa de diálogo Exportar configurações personalizadas, selecione a opção Incluir arquivos personalizados em locais de rede, se tiver arquivos em locais de rede que deseja incluir no pacote de transferência que está sendo criado.
3. Clique em Exportar.
4. Na caixa de diálogo de seleção do arquivo padrão Exportar configurações personalizadas, insira um nome e especifique um local para o pacote de transferência. Clique em Save.

   Um novo arquivo ZIP é criado.
5. Na caixa de mensagem de confirmação, clique em OK.

Importar configurações personalizadas

Ao importar um pacote de transferência, você pode configurar o AutoCAD LT da mesma forma como os outros computadores que estão executando a mesma versão do produto.

Com o êxito da importação do pacote de transferência, uma caixa de mensagem é exibida, oferecendo-lhe a opção de visualizar o registro de migração que é criado. Se forem encontrados erros durante o processo de importação, eles são registrados no registro de migração.

Se os arquivos de um local de rede foram adicionados durante a criação do pacote de transferência, os arquivos são copiados para outro local, somente quando os locais de rede originais não estão disponíveis ao importar um pacote de transferência. Se os arquivos de um local de rede são encontrados no mesmo local na rede, os arquivos não são copiados para o local de rede e são ignorados durante a importação.

Caminhos locais que existem como parte de um perfil de usuário em um pacote de transferência são criados automaticamente durante o processo de importação, mas os caminhos que estão em uma unidade de rede ou em uma unidade que utiliza discos removíveis não são automaticamente criados.

OBSERVAÇÃO Você precisa iniciar o AutoCAD LT ao menos uma vez antes de poder importar um pacote de transferência.

Para importar configurações personalizadas de um computador com a mesma versão do AutoCAD LT

1. Execute um dos procedimentos a seguir:
   - (Windows XP) Clique no menu Iniciar ➤ Programas ➤ Autodesk ➤ AutoCAD LT 2012 ➤ Migrar configurações personalizadas ➤ Importar configurações do AutoCAD LT.
   - (Windows Vista e Windows 7) Clique no menu Iniciar ➤ Todos os Programas ➤ Autodesk ➤ AutoCAD LT 2012 ➤ Migrar configurações personalizadas ➤ Importar configurações do AutoCAD LT.
2. Na caixa de diálogo de seleção do arquivo padrão Importar configurações personalizadas, selecione o arquivo ZIP que contém as configurações personalizadas que foram exportadas. Clique em Abrir.
3. Na caixa de mensagem de confirmação, clique em OK.

   Opcionalmente, selecione a opção Exibir o arquivo de registro após fechar esta caixa de diálogo antes de clicar em OK para exibir o arquivo de registro que foi criado durante a importação do pacote de transferência.

Para visualizar o registro de migração após a importação da configurações personalizadas

1. No Windows Explorer, navegue até o seguinte local:
   - (Windows XP) *\Documents and settings\<perfil do usuário>\Dados de aplicativos\Autodesk\ <versão do produto>\<número da versão>\<idioma>\Migração*
   - (Windows Vista ou Windows 7) *<unidade>:\Usuários\<perfil do usuário>\AppData\Local\ \Autodesk\<versão do produto>\<número da versão>\<idioma>\Migração*
2. Clique duas vezes em *migration.xml* para abrir o arquivo e visualizar os detalhes da migração.

Perguntas frequentes sobre migração e personalização

Esta seção descreve questões comuns de migração e personalização e suas soluções.

O que é um arquivo de modelo de desenho?

Um arquivo de modelo de desenho (DWT) é utilizado para fornecer consistência sobre cada novo arquivo de desenho (DWG) que seja criado. Os arquivos DWT podem conter objetos nomeados, configurações baseadas em desenhos e objetos geométricos. Os objetos nomeados armazenados incluem camadas, estilos de cota e texto, entre outros itens. Juntamente com os objetos nomeados, um arquivo DWT pode armazenar valores para variáveis do sistema baseadas em desenhos e para qualquer objeto geométrico que possa ser comum através de múltiplos desenhos, como um bloco de título. Para obter mais informações, consulte Utilizar um arquivo de modelo de desenho no *Guia do Usuário*.

Como modifico modelos de desenho em outro momento?

Os arquivos de modelo de desenho (DWT) não são diferentes de um arquivo de desenho (DWG), com a exceção de sua extensão de arquivo. Após um arquivo DWT ser aberto, é possível modificar objetos nomeados, como as camadas e estilos de cota e texto, da mesma forma que você faria em um desenho. O arquivo DWT é aberto com o comando ABRIR.

Para abrir um arquivo de modelo de desenho (DWT)

1. No menu Aplicativo, clique em Opções.
2. Na caixa de diálogo Selecionar arquivo, a partir da lista suspensa Arquivos do tipo, selecione um modelo de desenho (**.dwt*).
3. Procure e selecione o arquivo de modelo de desenho (DWT) que deseja modificar.
4. Clique em Abrir.
5. Faça as alterações desejadas no arquivo DWT.
6. No menu Aplicativo, clique em Salvar.

Quais são os benefícios de personalizar o AutoCAD LT?

A personalização do AutoCAD LT fornece muitos benefícios que podem aumentar sua produtividade e fazer com que seus desenhos tenham uma aparência consistente. A personalização pode ser tão simples como criar um bloco de legenda que pode ser utilizado em muitos desenhos, como um bloco

de título ou para personalizar a interface do usuário com o editor Personalizar a interface do usuário (CUI). Para obter mais informações, consulte Trabalhar com o editor Personalizar a interface do usuário (CUI) na página 63.

Índice

A

ações (usuário)
  ações de clique duplo 285
ações de clicar 285, 293
ações de clique duplo
  FAQs de personalização 348
  personalizando 75, 285
acrônimos
  criando para comandos 19
  menus de atalho 236
  Menus suspensos 232, 252
  migrando 386, 389
Ajuda
  Ajuda dinâmica 58
  dica de ferramenta do comando Ajuda 133
  localizando arquivos de Ajuda 12
Ajuda dinâmica 58
ajuda estendida 133
alinhamento
  padrões de tipo de linha 23
alternando
  controles da barra de ferramentas 225
  elementos de interface com macros 121
  menus 251
aplicativos AutoLISP (LSP)
  macros e 111
área de desenho
  atual 307
  editor CUI 304, 321
  guias da faixa de opções 196
  importando 307
  propriedades 306
áreas de desenho atuais 307
áreas de trabalho
  arquivos de personalização parciais e 86
  barras de ferramentas em 207
  definido 62
  FAQs de personalização 348
  personalizando 76, 304, 318
argumentos
  executando scripts e 379
arquivos
  arquivos de configurações personalizadas 399
  localizações 4, 9
  localizações de rede 401–402
  manutenção 7
  migrando 391
  pacotes de migração 399
  perfis portáteis e 9
arquivos ACTM 388
arquivos ARX 388
Arquivos ATC (paletas de ferramentas) 386, 388
arquivos CUI (personalização) 386, 388–389
  arquivos CUIx 46
  compatibilidade invertida 53
  definido 60
  estrutura 55
  migrando para CUIx 341
arquivos CUIx 386, 388
arquivos CUIx (personalização)
  arquivos CUIx corporativos 90
  arquivos CUIx parciais 85
  backups 79
  compatibilidade invertida 53
  criando 79
  definido 59
  estrutura 55
  formato com base em XML 53
  importando áreas de desenho 307
  localizando itens em 93
  migrando arquivos antigos para 341
  Perguntas frequentes sobre personalização 348
  troca de menu 253
Arquivos CUIx (personalização)
  Editor CUI 46, 63

arquivos de backup
arquivos de personalização 79, 398
arquivos de configuração (dispositivos apontadores)
múltiplo 7
arquivos de configuração (plotadoras)
múltiplo 7
arquivos de configuração de plotadoras
diversos arquivos 7
localizando arquivos 10
arquivos de customização (CUI)
localizando arquivos 12
arquivos de desenho (DWG)
pastas e manutenção 7
slides de 371
arquivos de ícones personalizados 12
arquivos de mapeamento de fontes 12
arquivos de mapeamento de fontes alternativos 12
arquivos de menu 54, 386, 388
arquivos de menu de origem (MNS) 53–54, 61, 341
arquivos de menu herdados 389
arquivos de menu parciais 252
arquivos de modelo de menu (MNU) 53, 61
arquivos de personalização (CUI)
arquivos CUIx 46
compatibilidade invertida 53
definido 60
estrutura 55
estrutura do diretório e 5
expressões DIESEL em 354
migrando de versões anteriores 386, 388–389
migrando para CUIx 341
arquivos de personalização (CUIx)
arquivos CUIx corporativos 90
arquivos CUIx parciais 85
backups 79
compatibilidade invertida 53
criando 79
definido 59
Editor CUI 63
estrutura 55
formato com base em XML 53
importando áreas de desenho 307
localizando itens em 93
migrando arquivos de menu antigos para 341
migrando de versões anteriores 386, 388
Perguntas frequentes sobre personalização 348
sobre 46, 79
troca de menu 253
arquivos de personalização corporativa
criando 90
definido 60
FAQs de personalização 348
sobre 79
arquivos de personalização parciais
áreas de trabalho e 86
barras de ferramentas e 253
criando 85
sobre 79
arquivos de personalização parcial
definido 61
arquivos de personalização principal 61, 79
arquivos de recurso de menu (MNR) 54
arquivos de registro
migrando arquivos de registro 396
arquivos de suporte
localizações 4, 12
arquivos dos parâmetros do programa 388–389
arquivos DVB 388
arquivos DWT
localizando 15
arquivos em lote 8
arquivos FMP (mapeamento de fontes) 12
arquivos LIN (biblioteca de tipos de linhas) 12, 21, 386, 388–389
arquivos LSP (AutoLISP) 388
arquivos MNC 54
arquivos MNL (menu LISP)
personalização e 54
arquivos MNR (modelo de menu) 54
arquivos MNU (modelo de menu)
alterações na personalização e 53

definido 61
Migrar 54, 341, 388–389
arquivos MNU (modelo do menu)
migrando de versões anteriores 386
arquivos MSN (menu de origem)
alterações na personalização e 53
definido 61
migrando de versões anteriores 386
Migrar 341, 388–389
arquivos ocultos 9
arquivos PAT 12, 386, 388–389
arquivos PC3 (configuração da plotadora)
migrando 389
arquivos PGP (parâmetros de programas) 12, 389
arquivos PGP (parâmetros dos programas) 388
arquivos PMP (parâmetro de modelo de plotagem) 11
arquivos PSF 12
arquivos SCR (scripts) 376
arquivos UNT 12
arquivos XAML 134
assistente Publicar na Web
personalizando modelos 16
atalhos do teclado 74, 270, 275, 278, 283
atrasando slide shows 381
atualizando
arquivos de personalização 341
FAQs de personalização 345
migrando arquivos de personalização 341
atualizar instalações 385

B

Barra de ferramentas Acesso rápido 61, 65, 153, 318, 322
barras de ferramentas
arquivos CUIx parciais e 253
barra de ferramentas Acesso rápido 65, 153, 322
controles em 225
criando 70, 210
exibindo 319
FAQs de personalização 346
imagens do comando 140, 143, 145
menus desdobráveis em botões da barra de ferramentas 220, 347
nomeando 207
organização do espaço de trabalho 323
personalizando 70, 207
propriedades 207
reorganizar elementos em 48
bordas (itens de menu) 125
botões
alternando 121, 252
botões da mesa digitalizadora 298
botões do dispositivo apontador 75, 293
controles da faixa de opções 186
coordenadas de tamanho de cursor de mira 295
imagens em 207
menus desdobráveis 220
menus suspensos 181
movendo 207
personalizando 207
botões da barra de ferramentas
como reorganizar 48, 207
imagens 207
personalizando 207

C

Caixa de diálogo Migrar Configurações Personalizadas. 389
caixas de diálogo
caixas de diálogo de imagem lado a lado 299
caminho de busca de bibliotecas 4
caminhos de busca
arquivo padrão localizações 4
caminhos de diretório
arquivos de programa e de suporte 4
cancelando comandos 112

caracteres
caracteres de controle macro 111, 115
incluindo em tipos de linha 26
caracteres de controle em macros 115
caracteres especiais
comandos e 247
macros e 111, 115, 247
menus de imagens lado a lado 299
carregando
arquivos de personalização 79
arquivos de personalização parciais 85
categorias
comandos 49
comandos
ações de clique duplo 285
acrônimos 19
barra de ferramentas Acesso rápido 153
botões da mesa digitalizadora e 298
cancelando 112
categorias 49
comandos transparentes 117
como reorganizar 48
criando 103
dicas de ferramentas 133
editando 103
FAQs de personalização 345
identificando 129
imagens para 140, 143, 145
listando 49
macros e 111–112
mensagens da linha de status 139
menus de atalho e 73, 231
menus desdobráveis 220
menus suspensos 181
Menus suspensos 71, 231
painéis da faixa de opções e 161
pausando para entrada 117
personalizando 63, 101
propriedades 101
referenciando um menu 250
repetindo 119
reutilizando 103
scripts 376
sobre 101
sub-menus e 247
tópicos da Ajuda sobre 133
trocando conteúdo do menu 121
validade do nome 5
comandos transparentes 117
comentários
comentando script 377
como reorganizar
botões da barra de ferramentas 207
guias da faixa de opções 196
itens da faixa de opções 168
menus 48
configurações padrão 387, 397
configurações personalizadas
exportando para outros sistemas 399, 401
importando pacotes de migração 399, 402
conjuntos de caracteres internacionais 119
controles
controles da barra de ferramentas 225
controles da faixa de opções 186
painel faixa de opções 161
convertendo
arquivos de menu para novas versões 389
coordenadas
lendo com dispositivos apontadores 295
copiando
botões para outras barras de ferramentas 207
dados de arquivo de personalização 341
lista de teclas de atalho 270
corrigir funções DIESEL 365
cursor de mira
coordenadas de 295

D

datas
função edtime DIESEL 362

descarregando
arquivos de personalização parciais 85
desdobráveis
botões 220
desfazendo ações
restaurando configurações padrão 387
dicas de ferramentas
comando Ajuda em 133
personalizando 262
dicas de ferramentas de passagem 262
diretórios 4
dispositivos apontadores
ações de clique duplo 285
alternando ações 121
coordenadas de tamanho de cursor de mira 295
múltiplos arquivos de configuração 7
personalizando ações de botões 293

E

ecos em macros 113
editando
ações de duplo clique para 285
arquivos de slide e 373
barras de ferramentas 210
comandos 103
teclas de atalho 270
Editor CUI
alterações na personalização e 53, 345
nós da árvore 62
painel Lista de comandos 49
painel Personalizações em 48
painel Visualização dinâmica 51
perguntas freqüentes 345
personalizando as áreas de trabalho 76, 304, 321
sobre 43, 46, 63
Editor de Personalização da Interface do Usuário
migrando personalizações 386
editor Personalizar interface do usuário
alterações na personalização e 53
FAQs 345
nós da árvore 62
painel Lista de comandos 49
painel Personalizações em 48
painel Visualização dinâmica 51
personalizando as áreas de desenho 76, 304, 321
sobre 43, 46, 63
elementos de interface
alternando 121, 252
definido 60
visualização em árvore 48
elementos herdados de interface 61, 295
entrada
pausando macros para 117
entrada de usuário
pausando macros 117
entrada pelo teclado em macros 117
espaço do modelo
slides criados em 372
espaço do papel
slides criados em 372
espaços em tipos de linha 22
estilos de plotagem
localizando arquivos 10
excluindo
botões da barra de ferramentas 207
itens da faixa de opções 168
menus 252
exibindo
arquivos ocultos 9
barra de ferramentas Acesso rápido 318, 322
barras de ferramentas 319, 323
barras de ferramentas da área de desenho 207
dicas de ferramentas 262
guias contextuais da faixa de opções 69
guias da faixa de opções 319, 322
lista de teclas de atalho 270
menus 323
migrando arquivos de registro 396
painéis da faixa de opções 319, 322

paletas 319, 323
slide shows 380
slides 373
exportando
configurações personalizadas como pacotes de migração 399, 401
exportando imagens para comandos 145
expressões condicionais em macros 122
expressões DIESEL
aninhando 353
legendas de menu suspenso 355
macros e 111, 122, 354
mensagens de erro 370
personalizando a linha de status 352
seqüências entre aspas em 354
sobre 351

F

faixa de opções
áreas de trabalho e 322
controles 186
definido 61
estados da guia contextual 69, 204
guias da faixa de opções 68–69, 196
imagens do comando 140, 143, 145
menus suspensos em painéis 181
painéis da faixa de opções 61, 66
personalizando 66, 161
reorganizando comandos e controles 168
ferramenta de migração DWG TrueView 387
ferramentas
ferramentas de migração 385–387
ferramentas de migração 386
finalizando macros 113
fontes
incluindo em tipos de linha 26
função adição DIESEL 357
função angtos DIESEL 361
função divisão DIESEL 358
função e DIESEL 361
função edtime DIESEL 362
função eq DIESEL 364
função eval DIESEL 364
função getenv DIESEL 365
função getvar DIESEL 365
função if DIESEL 366
função igual a DIESEL 359
função index DIESEL 366
função multiplicação DIESEL 358
função não igual a DIESEL 360
função nth DIESEL 367
função or DIESEL 367
função rtos DIESEL 368
função substr DIESEL 368
função subtração DIESEL 358
função upper DIESEL 369
função xor DIESEL 369
funções DIESEL
adição 357
angtos 361
catálogo 357
corrigir 365
divisão 358
e 361
edtime 362
eq 364
eval 364
getenv 365
getvar 365
if 366
igual a 359
índice 366
maior do que 359
maior ou igual a 361
menor do que 359
menor ou igual a 360
multiplicação 358
não igual a 360
nth 367
or 367
rtos 368
strlen 368
substr 368
subtração 358
upper 369
xor 369
funções strlen DIESEL 368

G

gráficos para comandos 140, 143, 145
grupos de menus (grupos de personalização) 57, 60
grupos de personalização 57, 60
Guia de faixa Add-ins 198
guias contextuais da faixa de opções 69, 204
guias da faixa de opções
  criando 68, 196
  estados da guia contextual 69, 204
  personalizando 319
  reorganizando 322

H

hachuras
  criando 31
  migrando padrões para novas versões 386, 388–389
  personalizando 31
hora
  função edtime DIESEL 362

I

ícones
  definido pelo usuário 390
ícones em nuvem 346
identificadores
  comandos de menu 129
  IDs de elementos 60
idiomas
  traduções de macro 119
IDs de elementos 60
IDs únicas (IDs de elementos) 60
imagens para comandos 140, 143, 145
importando
  configurações da área de desenho 307
  configurações personalizadas de pacotes de migração 399, 402
  dados de arquivo de personalização 341
  imagens para comandos 145
imprimindo
  lista de teclas de atalho 270
inserindo
  menus 252
instalação
  lado a lado 385
instalação lado a lado 385
interface
  alterações no processo de personalização 52
  áreas de trabalho 76
  editor Personalizar interface do usuário 43, 63, 321
  elementos herdados de interface 295
  FAQs de personalização 345
  migrando configurações personalizadas para 389
  personalizando 43
  terminologia 59
interface do usuário
  alterações no processo de personalização 52
  áreas de trabalho 76
  editor Personalizar interface do usuário 43, 63, 321
  elementos herdados de interface 295
  FAQs de personalização 345
  migrando configurações personalizadas para 389
  personalizando 43
  terminologia 59
Internet
  personalizando modelos para 16
itens da interface 60
itens de menu
  desativando 123
  expressões DIESEL e 355
  mensagens da linha de status 139
  tornando cinza 123

J

janelas
  áreas de trabalho e 337
  personalizando 322
janelas encaixadas 61
janelas flutuantes 61

L

linha de comando
  argumentos 379
linha de status 139, 351–352
linhas (faixa de opções) 161
listando
  atalhos do teclado 270
  comandos 49
listas suspensas 186, 225
localizações do arquivo do programa 4
localizando
  comandos em arquivos CUIx 93
  comandos identificados 129
  personalizando arquivos 9

M

macros
  alternando elementos de interface com 121
  códigos de caracteres especiais para comandos 115
  comprimento 114
  definido 61
  expressões condicionais em 122
  expressões DIESEL em 122, 354
  finalizando 113
  menus de mesa digitalizadora e 296
  pausa para entrada do usuário 113, 117
  repetindo comandos 119
  scripts 376
  selecionando objetos com 120
  sintaxe 111
  sobre 111
  suporte de linguagem internacional 119
  suprimindo ecos e prompts 113
  teclas de atalho e 270
maior do que a função DIESEL 359
maior ou igual a função DIESEL 361
menor do que a função DIESEL 359
menor ou igual a função DIESEL 360
mensagens de erro
  DIESEL 370
menus
  alternando 121, 251
  arquivos de menu 54
  criando 71, 73, 231
  elementos herdados de interface 61
  FAQs de personalização 346
  menus de atalho 73
  menus de mesa digitalizadora 296
  Menus suspensos 71, 232
  migrando para novas versões 389
  organização do espaço de trabalho 323
  personalizando 71, 73, 231
  referenciando um menu 250
  removendo 252
  reorganizar comandos 48
  sub-menus 247
  suporte de linguagem internacional 119
menus de atalho
  ações de clique duplo 285
  acrônimos 236
  criando 73, 236
  menus de atalho sensíveis ao contexto 236
  personalizando 73, 231
  referenciando um menu 250
menus de imagens lado a lado
  criando 299
  slides e 374
  troca de menu 252
menus desdobráveis
  barras de ferramentas 220, 347
menus em cascata 232
menus suspensos
  painéis da faixa de opções 181
  referenciando um menu 250

Menus suspensos
criando 71, 232
personalizando 71, 231, 252
mesas digitalizadoras
botões 293, 298
personalizando botões 293, 298
personalizando menus 296
troca de menu 121, 252
migrando
configurações personalizadas de versões anteriores 385, 387
dicas 403
ferramentas de migração 386
migrando arquivos de registro 396
problemas 403
restaurando configurações padrão após 387, 397
migrando arquivos de registro 396
Migrar
arquivos de menu de versões anteriores 341
FAQs de personalização 345
pacotes de migração 399
modelos
localizando arquivos 15
modificando 404
personalizando 16
modelos de desenho
localizando arquivos 15
modificando
ações de duplo clique para 285
barras de ferramentas 210
comandos 103
teclas de atalho 270
mouse
ações de clique duplo 285
alternando ações 121
coordenadas de tamanho de cursor de mira 295
personalizando ações de botões 75, 293
múltiplos arquivos de configuração 7

N

nomeando
tipos de linha 23
nós
personalização da interface 62
nós da árvore 62

O

objetos
ações de clique duplo 289
menus de atalho 238
propriedades 254
ocultando
botões da barra de ferramentas 207
Os arquivos DWT
modificando 404

P

pacotes de migração 399
pacotes de transferência 387, 399
padrões
tipos de linha 24
padrões de hachura
criando 31
exemplos 32, 35, 38
múltiplas linhas 38
sobre 31
padrões de hachura de múltiplas linhas 38
páginas da Web
modelos 16
painéis da faixa de opções
adicionando itens para 168
controles para 186
criando 66
definido 61
menus suspensos em 181
personalizando 161, 319
reorganizando 322
painel 60
painel Lista de comandos (editor CUI) 49

painel Personalizações em (editor CUI) 48
painel Visualização dinâmica (editor CUI) 51
Paleta Propriedades rápidas 254
paletas
áreas de trabalho e 323, 337
definido 61
exibindo 319
paletas de ferramentas
migrando 386, 388, 390
parâmetros de linha de comando
executando scripts e 379
pastas
localizações de arquivos 4
pausando macros 113, 117
perfis 9
perfis (usuário)
armazenando novamente configurações padrão 397
migrando configurações personalizadas 386, 389
perfis móveis 9
personalização
sobre 1
personalizando
ações de botões do mouse 75, 293
ações de clique duplo 75, 285
áreas de trabalho 76, 304, 318
armazenando novamente configurações padrão 397
barra de ferramentas Acesso rápido 153
barras de ferramentas 65, 70, 207
benefícios de 404
botões mesa digitalizadora 298
comandos 63, 101
configurações de backup 398
dicas 403
dicas de ferramentas 262
editor Personalizar interface do usuário 43, 63
elementos herdados de interface 295
faixa de opções 66, 161, 319
FAQs para 345
funções e recursos 1
glossário de termos para 59
hachuras 31
imagens para comandos 143
interface do usuário 43, 79
janelas 322
linha de status 351–352
localizando arquivos personalizados 9
menus de atalho 73, 231
Menus suspensos 71, 231
migrando arquivos de personalização antigos 341
migrando configurações ou arquivos de personalização antigos 385, 387
modelos 16
pacotes de migração 399
pacotes de transferência 387, 399
padrões de hachura 31
problemas 403
propriedades 254
sobre a personalização 43
teclas de atalho 74
tipos de arquivos personalizados 9
tipos de linha 21
transferindo configurações entre estações de trabalho 387
pesquisando
localizando comandos em arquivos CUIx 93
pontos nas definições de tipo de linha 22
pré-carregando slides 381
prefixos para comandos 19
procurando
encontrando comandos identificados 129
produtos Autodesk
versões de 385
prompts
suprimindo 113
propriedades
áreas de trabalho 306
barras de ferramentas 207
comandos 101

painel Propriedades Rápidas 254
personalizando 254
propriedades de objetos
personalizando 254
propriedades personalizadas
armazenando novamente configurações padrão 397
migrando de versões anteriores 385, 387

R

redes
arquivos de personalização corporativos e 90
arquivos personalizados localizados em 401–402
referenciando menus 250–251
referenciando um menu 250
referenciando um menu absoluto 250
removendo
botões da barra de ferramentas 207
itens da faixa de opções 168
menus 252
repetindo comandos 119

S

scripts
argumentos e 379
executando ao iniciar 379
executando apresentações de slides de 380
nomes de arquivos e 377, 379
sobre 371, 376
scripts de comando 376
scripts de inicialização 379
selecionando
objetos com macros 120
sequências de caracteres em arquivos CUIx 93
símbolos
comandos e 247
macros e 111, 115, 247
menus de imagens lado a lado 299
sintaxe
macros 111
sintaxe circunflexo em macros 115
slide shows 380
slides
criando 371
editando comandos e 373
menus de imagens lado a lado e 299–300, 374
pré-carregando 381
slide shows 380
slides, bibliotecas de 374
sobre 371
visualizando 373
slides, bibliotecas de 300, 374
sub-menus 247
substituindo
comandos em arquivos CUIx 93
suprimindo ecos e prompts 113

T

teclas aceleradoras 270, 275, 278, 283
teclas de atalho
atribuindo 270
padrões 275
personalizando 74
teclas de sobreposição temporária 278, 283
teclas de função (F1-F12) 270, 275, 278, 283
teclas de sobreposição temporária 278, 283
teclas numéricas 270, 275, 278, 283
texto
incluindo em tipos de linha 26
tipos de linha
caracteres de texto em 26
criando 22
exemplos 22
migrando para novas versões 386, 388–389
personalizando 21
simples 22
sobre 21

tornar cinza claro legendas de item de menu 123
traços
definições de padrões de hachura 35
definições de tipo de linha 22
traduzindo macros 119
transferindo arquivos de personalização 341, 387
troca de menu 121, 253

U

utilitário SLIDELIB 374

V

variáveis de sistema
alternando valores com macros 122
versões anteriores
alterações no processo de personalização 52
compatibilidade invertida 53
elementos herdados de interface 295
migrando configurações personalizadas de 341, 385, 387